SCEGLI LA TUA AVVENTURA 12

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 30 POSSIBILI FINALI

DENTRO L'UFO 54-40

di EDWARD PACKARD illustrazioni di PAUL GRANGER

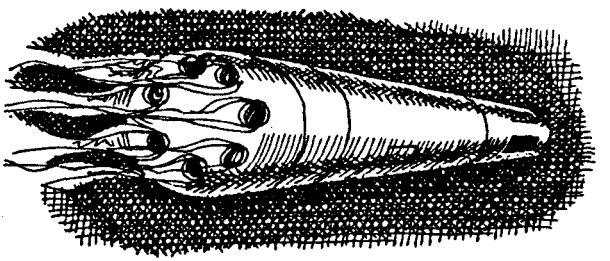
Spediz. in abb. postale T.E.K. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

EDWARD PACKARD

DENTRO L'UFO 54-40

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Paul Granger

© 1982 Edward Packard
© 1982 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana

Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New Yorl
Titolo dell'opera originale *Inside Ufo 54-40*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione maggio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30478-2

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro da leggere tutto di seguito, dalla prima all'ultima riga. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso potrai vivere a bordo dell'UFO 54-40. Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a portarti da un'avventura all'altra e a condurti al successo o al disastro! Dopo aver fatto ogni scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

AVVERTENZA SPECIALE!

Sull'UFO 54-40 sentirai parlare parecchio di Ultima, il pianeta del paradiso, e ti chiederai come mai nessuna delle tue avventure porti in quel posto.

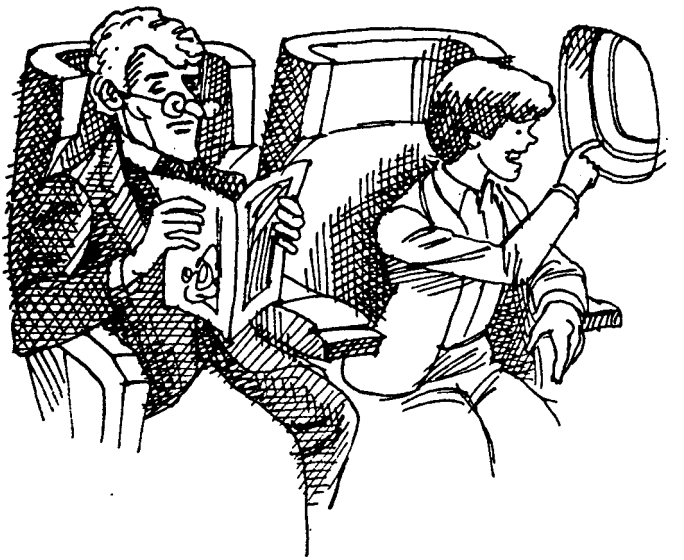
Purtroppo, è impossibile raggiungere Ultima, in quanto nessuno può arrivarvi per sua scelta o seguendo delle istruzioni. Però il modo di andare su Ultima c'è e può darsi che sia proprio tu a scoprirlo.

1

Questo è il tuo primo viaggio sul Concorde, il jet supersonico che attraversa l'Atlantico in sole tre ore e quarantacinque minuti. Adesso sei a diciottomila metri di quota, a metà strada fra New York e Parigi. Stai leggendo una rivista, quando la tua attenzione viene richiamata da una voce, attraverso l'altoparlante:

Qui è il capitano Ravel. Siamo circa a mezza strada sopra l'Atlantico, a latitudine 54, longitudine 40. Ci siamo immessi sulla nuova rotta che ci porterà sopra la costa francese in circa novanta minuti. I passeggeri sul lato sinistro dell'aereo possono vedere la punta meridionale della Groenlandia...

Anche tu guardi dal finestrino, ma scorgi un lucente cilindro bianco, molto più grosso del



2

Concorde e senza né ali né motori né finestrini. L'oggetto, scintillante sotto il sole del primo mattino, si dirige dritto verso di voi!

– Guardate! – esclami.

L'uomo dai capelli bianchi seduto accanto a te si protende verso l'oblò:

– Che cosa?

– Non lo vede? Ci sta venendo incontro!

L'uomo fa per rispondere, ma non può dirti nulla, perché tu non sei più là!

Continua a pagina 6.

La stanza è deserta, ma urli ugualmente con tutto il fiato che hai nei polmoni:

– Fatemi tornare sulla Terra! Non avete alcun diritto di tenermi prigioniero!

NON AVRAI ALTRA LEGGE
CHE LA LEGGE DEGLI U-TY.

Ancora una volta la voce risuona direttamente dentro il tuo cervello. Mentre parla, una delle pareti si dissolve sotto i tuoi occhi e un attimo dopo ti trovi a fluttuare in aria, trascinato da una forza misteriosa lungo un corridoio sinuoso. Nella tenue luce gialla puoi distinguere delle figure umane. Davanti a te, seduti su sottili stuoie bianche, ci sono una ragazza dai lunghi capelli neri e un ragazzo biondo e snello. Hanno le gambe incrociate e le braccia ripiegate sul petto, e si direbbe che stiano in meditazione.

Sei eccitato per aver trovato altri esseri umani, ma a un tratto ti senti molto stanco. Hai una gran voglia di metterti a dormire. Forse quando ti sveglierai potrai pensare più lucidamente...

Se ti metti a dormire, vai a pagina 5.

Se ti sforzi di vincere il sonno e tenti di svegliare gli altri, continua a pagina 14.

Se decidi di proseguire l'esplorazione altrove, passa a pagina 8.

4

Chiedi che ti dicano qualche altra cosa sul loro conto:

– Perché avete deciso di visitare la Terra?

NOI STUDIAMO I TERRESTRI COME I VOSTRI SCIENZIATI STUDIANO I BATTERI AL MICROSCOPIO. SIAMO VENUTI SULLA TERRA ALLA RICERCA DI ULTIMA, IL PIANETA DEL PARADISO.

Se ti offri di aiutare gli U-TY a cercare Ultima, continua a pagina 20.

Se chiedi agli U-TY perché credono di poter trovare Ultima sulla Terra, passa a pagina 23.

Ti distendi e ti addormenti di colpo. Nell'incoscienza, ti vengono in mente strani pensieri:

SE SEI FELICE STARAI BENE.
SARAI FELICE SE STARAI BENE.

Ti alzi a sedere. Hai qualcosa fra i capelli. Attorno alla testa hai una fascia, dura al tatto eppure stranamente confortevole. Cosa può essere? Ha a che fare con i tuoi strani pensieri?

Fai per toglierti la fascia, ma subito senti un dolore acuto trafiggerti la testa. Appena togli la mano ti senti di nuovo felice e contento come non sei mai stato.

Se riprovi a toglierti la fascia,
prosegui a pagina 12.

Se decidi di tenerla e stare a vedere
che cosa succede, gira a pagina 11.

6

Sei seduto in una stanza circolare, su uno spesso materasso di gomma. La stanza è immersa in una pallida luce bianca, eppure non ci sono porte, finestre o lampade. Adesso ricordi! Eri seduto nel Concorde... il grande oggetto bianco che veniva verso di te... un sussulto e... *ma dove ti trovi?*

La pallida luce si fa violetta e sempre più brillante, sfumandosi di rossi e arancioni, come se stesse per sorgere il sole. Puoi udire una voce, ma nessuno sta parlando: i suoni che senti sono pensieri che entrano direttamente nel tuo cervello!

NOI SIAMO GLI U-TY TUOI MAESTRI E PADRONI. TI TROVI A BORDO DELLA NAVE GALATTICA *RAKMA*, IN ORBITA INTORNO AL PIANETA TERRA. TI ABBIAMO SCELTO COME ESEMPLARE DA COLLOCARE NELLO ZOO GALATTICO SUL PIANETA IMPERIALE DI RA. SE RIFIUTI DI COLLABORARE SARAI MANDATO A SOMO. TI VIENE CONCESSA UNA SOLA DICHIARAZIONE.

Se chiedi di essere riportato sulla Terra, torna a pagina 3.

Se vuoi saperne di più sul conto degli U-TY, passa a pagina 4.

8

Avanzi a tentoni lungo le pareti della stanza simile a una caverna, cercando una porta o un corridoio che conduca in un'altra parte della nave. Che cosa vorranno da te i padroni U-TY? Perché hanno preso proprio te, fra oltre quattro miliardi di Terrestri?

NON DOVRAI MAI USCIRE DALLA STANZA DELLA GENTE TERRESTRE.

Ancora una volta, la voce che senti non è veramente una voce, ma un pensiero che ti risuona nel cervello.

– *Appoggiati contro il muro alla tua sinistra!*

Stavolta è un'altra voce a parlare, una vera voce! Cautamente tocchi il muro, che si dissolve all'istante. Davanti a te, fluttuante a mezz'aria, c'è una sagoma grigio-azzurra. La forma è di un essere umano, ma è sfocata e indistinta, come in un denso banco di nebbia.

– Tu puoi aiutarci – l'essere parla con le labbra vaporose della sua testa incorporea. – Mi chiamo Incu e vengo da Alara.

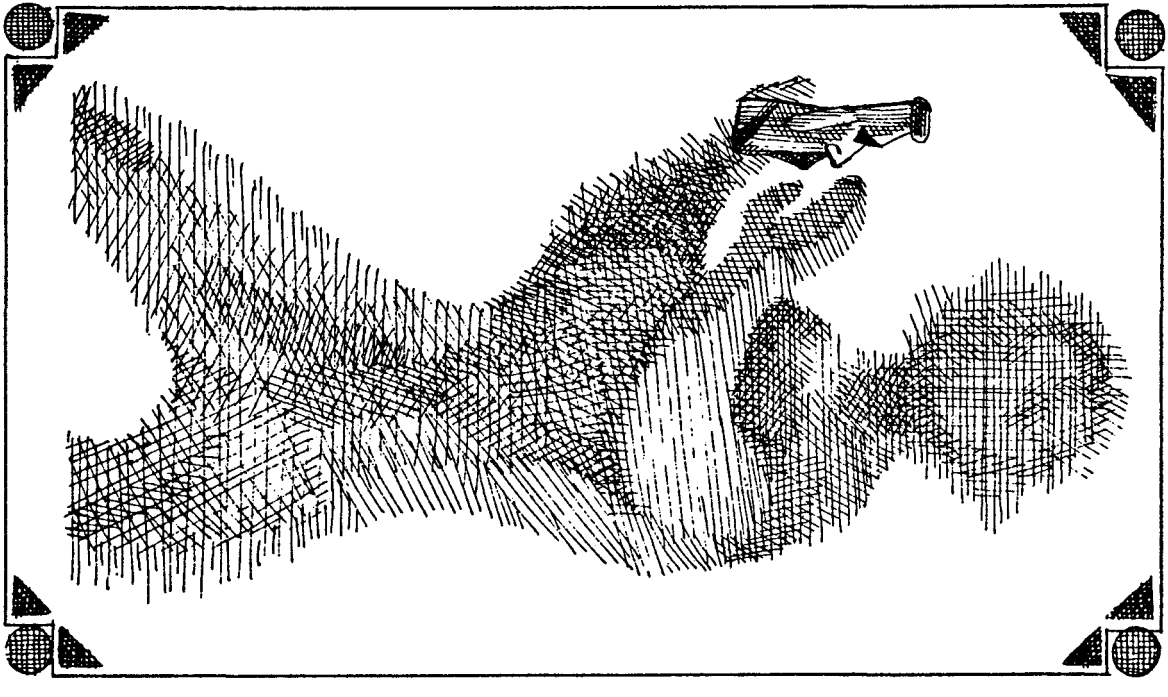
– Come mai conosci la mia lingua? – ti stupisci.

– Pensa a quante cose potresti imparare durante ottocento anni terrestri: è questo il tempo passato da quando sono stato preso prigioniero su questa nave.

– Ma come potrei esserti di aiuto? Io non ho alcun potere...

Incu ti mostra una statuetta.

– Mi ci sono voluti secoli per farla – ti dice. – Gli U-TY, i padroni di questa nave, credono che possa guidarli fino a Ultima, il pianeta del



paradiso. Loro eseguiranno gli ordini di chiunque ne sia in possesso, purché sia un essere umano. Io non lo sono, ma tu sì! Prima di prenderla, però, devi farmi una promessa: se riuscirai a impadronirti di questa nave, mi riporterai sul mio pianeta.

– Prima che io ti faccia qualsiasi promessa – replichi, dopo qualche istante di riflessione – dimmi una cosa: io sarei in grado di raggiungere Ultima?

– Non potrai mai arrivarvi per una tua decisione – risponde Incu.

Prima che possa chiedergli che cosa intende dire, senti la voce nel tuo cervello:

TORNA NELLA CAMERA DELLA GENTE TERRESTRE SEGUENDO LE LUCI AMBRATE. NON PARLARE. NON PORTARE NULLA CON TE.

– Va' e prendi questa – dice Incu, porgendoti la statuina – ma soltanto se manterrai la promessa.

Se prendi l'idolo, continua a pagina 18.

Se lasci l'idolo a Incu, prosegui a pagina 16.

11

Si direbbe che sia stata una buona idea tenere la fascia. Presto ti senti meglio che mai, come se stessi galleggiando in una nuvola rosa; però dentro di te continui a chiederti se hai preso la decisione giusta. Comunque non ci pensi ancora per molto: il sole deve essere tramontato sulla tua nuvola rosa, perché i bordi stanno diventando scuri... scivoli nella notte, sognando di scivolare attraverso il tempo... *adesso più velocemente, sempre più velocemente, girando vorticosamente attraverso il tempo, poi rallentando, scivolando pian piano attraverso il tempo, ora sognando più lentamente, ancora più lentamente... finché... il tempo... si ferma...*

Fine

12

Ti strappi la fascia, ma all'istante ti senti lacerare la testa da un dolore terribile e accecante. Il dolore si attenua e i tuoi occhi tornano a vedere. Una parete si sta dissolvendo nel nulla. Dall'altra parte c'è un lungo corridoio. Lo percorri, finché scorgi una figura grigia che corre davanti a te: è un alieno! Che cerchi anche lui di fuggire? L'alieno scompare in una angusta galleria e tu ti slanci dietro di lui.

Alla fine del tunnel c'è una struttura argentea dalla forma di una cozza smisurata. Sembra un'astronave; infatti, l'alieno apre un portello e sale a bordo. Potrebbe essere l'occasione che cercavi! Entri anche tu e ti trovi a pochi passi dall'alieno. Somiglia a un grosso pallone mezzo sgonfio, ma ha file di occhi e di bocche che ricordano gli oblò di una nave. Ha cinque gambe, con rami e radici che gli servono da braccia, mani, pinne e antenne.

Mentre lo guardi stupefatto, l'alieno tocca vari strumenti, poi gira verso di te alcuni dei suoi occhi.

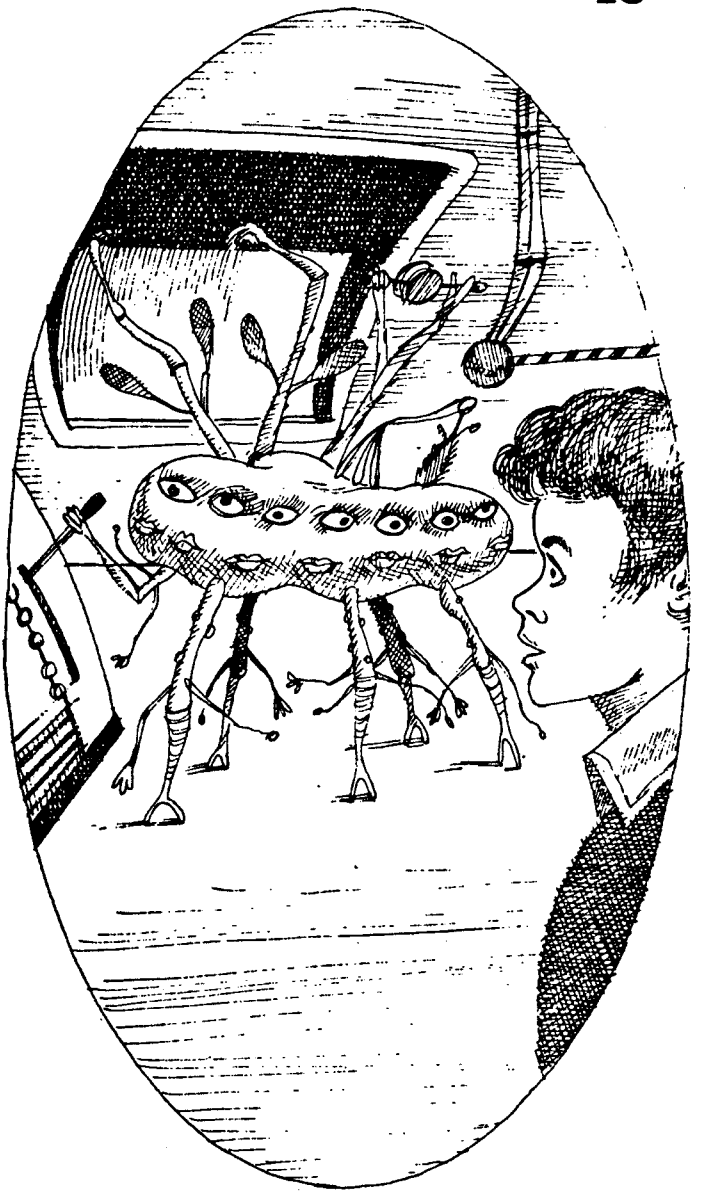
– Sei un Terrestre, non è vero? – ti chiede, parlando con la bocca più vicina a te.

– Sì, lo sono – balbetti.

– Io mi chiamo Mopo. Questa è la mia ultima possibilità di fuggire, e c'è un solo posto dove posso andare.

Di colpo il portello si chiude e un tremendo scossone ti fa perdere i sensi.

Salta a pagina 103.



14

Scuoti il ragazzo per le spalle. Lui apre un occhio, si stiracchia, poi si alza lentamente in piedi.

– Io mi chiamo Ingmar – si presenta. – Sono contento di vederti: sei il primo Terrestre che arriva qui da più di cinquant'anni! Come ti hanno catturato?

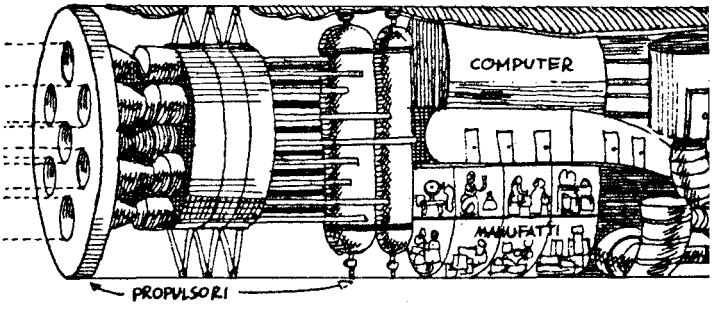
– Ero su un aereo. Ho visto avvicinarsi questa grossa astronave, e poi, non so come, mi sono ritrovato qui.

– A me è successa più o meno la stessa cosa – dice lui – ma più di tre secoli fa, quindi molto prima che sulla Terra fossero inventati gli aerei. Stavo lavorando nella fattoria di mio padre, in Svezia. Scoppiò un furioso temporale e corsi a rifugiarmi nella stalla. Invece, mi trovai qui.

– Tre secoli! In tutto questo tempo nessuno è riuscito a fuggire?

– Temo di no – Ingmar ti mette una mano sulla spalla. – Questa è una nave degli U-TY, che collezionano esemplari delle specie più intelligenti dell'intera galassia. Questa stanza

GS RAKMA



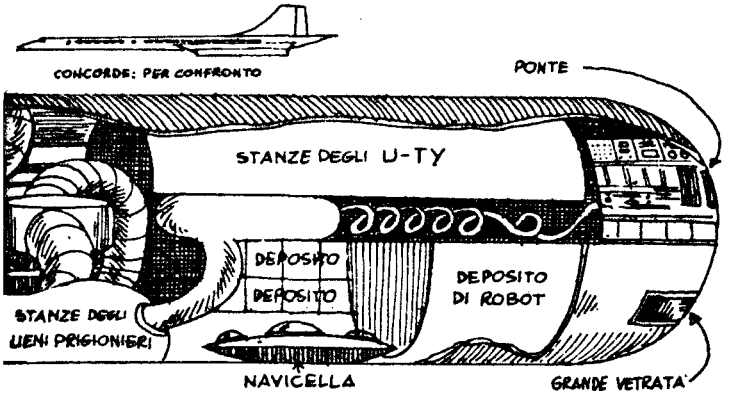
è riservata ai Terrestri; in altri locali ci sono esseri di altri pianeti.

– Come si fa a vedere il resto della nave?

– A volte possiamo spostarci, ma non si può mai sapere qual è il momento buono. Scoprirai che qui puoi fare con la mente cose che sulla Terra potresti fare soltanto con le mani. Puoi fare anche tante altre cose che crederesti assurde. Per esempio, se hai il giusto atteggiamento mentale, mettendoti davanti a un muro e concentrandoti su di esso puoi riuscire a passare nella camera che sta dall'altra parte. Però non so dirti che cosa potrebbe succedere: non ho mai voluto provarci.

Se tenti di entrare nella stanza vicina,
prosegui a pagina 28.

Se cerchi di svegliare la ragazza,
riprendi a pagina 30.



16

Lasci Incu e il suo idolo, e segui le piccole luci ambrate che fluttuano davanti a te, guidandoti per un corridoio lungo e tortuoso. Intorno a te si inarcano muri bianchi sfumati di porpora, che ti fanno pensare all'interno di una enorme conchiglia. Il corridoio sale a spirale, poi si allarga in una camera circolare.

Davanti a te, sospeso a mezz'aria, c'è un altro alieno, grande come un orsacchiotto. La sua testa sembra un grosso uovo in bilico sul corpo, che ha l'aria di essere nient'altro che il punto di congiunzione di quattro braccia tentacolari e quattro gambe spinose. Ha grandi occhi verdi, un naso quasi inesistente e una espressiva bocca verticale che attraversa la sua faccia dura e lucida.

Fai istintivamente per indietreggiare, ma l'essere mostruoso si mette a ridere.

– Tu sei uno di noi! – dice. – Io mi chiamo Qally.

L'alieno ti porge un tentacolo e tu lasci che ti prenda una mano in una stretta calda e gommosa.

– Da che pianeta vieni, Qally?

– Dal pianeta Karim della stella Akbar, a trentotto anni-luce dal pianeta Terra.

– Hai idea di che cosa intendano fare di noi?

Qally ti risponde a voce molto bassa, come se temesse di essere udito da qualcun altro:

– I padroni di questa nave, gli U-TY, hanno studiato la Terra per secoli, credendo che fosse la chiave che apre la porta di un pianeta sublime, Ultima. Adesso però hanno deciso di cercare altrove. Fra pochi giorni la loro astronave lascerà questo sistema solare, e io, tu e

tutti gli altri prigionieri verremo portati nello zoo del pianeta imperiale di Ra.

– Ho una qualche possibilità di fuggire e tornare sulla Terra?

Qally resta in silenzio per un momento.

– Non posso prometterti nulla – dice poi – ma posso indicarti la strada per raggiungere la camera proibita. Non so che cosa ci sia là dentro, ma deve avere qualcosa a che fare con il tempo. Io non oserei andarci, ma potrebbe essere la tua unica possibilità.

Se decidi di andare nella camera proibita, continua a pagina 32.

Se cerchi un altro sistema per fuggire, prosegui a pagina 34.

18

Prendi l'idolo e ti incammini lungo il corridoio, seguendo le misteriose luci ambrate che ti indicano la strada. La statuetta che stringi fra le mani rappresenta una testa umana, ma una testa stranamente distorta.

Di colpo le luci si fanno più intense. Adesso puoi vedere l'idolo più distintamente. Sembra, in piccolo, una delle enigmatiche statue di pietra erette in tempi remoti dagli abitanti dell'Isola di Pasqua, nel Pacifico. Ma non ti è possibile continuare a pensare, perché la voce degli U-TY ti risuona ancora nel cervello:

ORA SDRAIATI E DORMI.

Vorresti resistere, ma ti senti molto, molto stanco. Ti corichi, continuando a chiederti a che cosa può servire quell'idolo, quali poteri può possedere e in quale modo potrebbe riportarti a casa.

Continua a pagina 50.

Rivolgi a Mopo uno sguardo triste e impotente.

– Non posso garantirti che verrai trattato bene – gli dici. – Qualche Terrestre potrebbe tentare di farti del male.

– Ma io sono tuo amico!

Ti distrai un attimo per afferrare al volo la fune che ti viene lanciata dal peschereccio. Quando ti volti per rispondergli, fai appena in tempo a vederlo scomparire fra le onde.

Due pescatori ti issano a bordo; altri si sporgono dal parapetto, cercando l'alieno.

– Che cosa era? Un leone marino?

Parlano tutti insieme e, quando spieghi che ciò che hanno visto è un alieno, scuotono la testa, increduli.

Alcuni giorni dopo torni a casa. La tua famiglia e i tuoi amici sono felici di rivederti sano e salvo, e sono ansiosi di ascoltare le tue avventure; ma anche loro, quando racconti ciò che ti è capitato, rifiutano di crederti.

Negli anni successivi senti parlare di pescatori che dichiarano di aver visto uno strano essere, con intere file di occhi e di bocche. Secondo alcuni è un mostro preistorico sopravvissuto fino a noi; altri dicono che è giocherellone come un delfino. Sei felice di sapere che Mopo è ancora vivo e speri, un giorno, di incontrarlo di nuovo, da qualche parte.

Fine

20

Assicuri che darai il tuo aiuto nel cercare la strada per Ultima.

TU VUOI AIUTARCI. GRAZIE.
ADESSO ANDRAI NELLA STANZA
DELLA GENTE TERRESTRE.

Una forza invisibile ti trascina per un lungo corridoio tortuoso che conduce a una stanza enorme, dove almeno dodici persone siedono su lucide sedie o su grandi cuscini. Tra esse noti un marinaio, una donna con una gonna a strisce multicolori, un uomo vestito da samurai e una donna molto bella, dalla carnagione olivastra, con lunghi capelli neri.

Il samurai ti si avvicina e ti fa un inchino cerimonioso.

– Benvenuto nella Stanza dei Terrestri – ti dice. – Noi tutti siamo, come te, prigionieri degli U-TY.

– Lei da quanto tempo si trova qui?

– Seicento anni. Sono stato catturato all'epoca in cui lo shogun del Giappone era Yoshimitsu. In tutto questo tempo ho potuto imparare molte cose sull'universo e, naturalmente, sulla Terra, compresa la tua lingua.

– Come mai non è invecchiato?

– Gli U-TY ci conservano alla stessa età in cui siamo stati catturati.

Osservi gli altri. Alcuni stanno leggendo, altri stanno guardando un video. Una ragazza che dimostra circa la tua età sta suonando il flauto in modo meraviglioso, risultato, evidentemente, di secoli di esercizio. Accanto a lei noti un vecchio con lunghi capelli bianchi e de-

gli ammiccanti occhi azzurri. Il suo viso ha una espressione serena e pensi che deve essere molto saggio.

In un angolo siedono una ragazza dai lunghi capelli neri e un ragazzo biondo, con le gambe incrociate e le braccia ripiegate sul petto.

La ragazza ti sorride.

– Mi chiamo Kim Lee – ti dice.

Se ti rivolgi al vecchio, passa a pagina 35.

Se invece ti rivolgi a Kim Lee, salta a pagina 107.

22

Dici a Mopo che può fidarsi degli esseri umani.

– Usciamo dall'acqua! – accetta lui.

I pescatori ti lanciano una fune e ti issano a bordo. Mopo schizza fuori e atterra sul ponte. Il capitano, un vecchio lupo di mare, vi viene incontro senza staccare gli occhi dall'alieno.

– In vita mia ne ho viste di strane creature marine – dice – ma nessuna come te; e tu parli, per giunta! Potresti anche essere il diavolo in persona, ma non mi pare che tu abbia cattive intenzioni, quindi sarai ben accolto su questa nave, come ogni naufrago. Seguitemi.

Mopo attraversa il ponte in fretta, camminando come un granchio, sotto gli occhi allibiti dei marinai. Il capitano vi guida nella cabina e ancora non riesce a distogliere gli occhi dalla strana creatura al tuo fianco.

– Vuoi qualcosa da mangiare? – gli chiede.

– No – rifiuta Mopo. – Ho già mangiato pochi mesi fa.

Il capitano scuote la testa, poi torna a rivolgersi a te:

– Siamo diretti a Seattle, con un carico di tonni. Saremo là entro quarantotto ore. Pensi che dovrei avvertire la Guardia Costiera? Non mi crederanno mai!

Se suggerisci al capitano di avvertire la Guardia Costiera, continua a pagina 53.

Se gli consigli di mantenere il segreto fino a quando arriverete a Seattle, prosegui a pagina 56.

Ti sembra impossibile che gli U-TY riescano a trovare Ultima studiando la Terra, e lo dici. Istantaneamente una miriade di scintille prende a danzare intorno alla tua testa, ronzando come uno sciame d'api infuriate. Ti getti a terra nascondendoti il viso fra le braccia. Pian piano le scintille si spengono, eccetto un tizzone ardente che ti cade vicino ai piedi. Brilla ancora per qualche secondo, poi diventa grigio, quindi nero. Cautamente, lo tocchi e poi lo raccogli. Sembrerebbe un piccolo ciottolo piatto, come quelli che si trovano sulle spiagge; però è più pesante del piombo!

TU COLLABORERAI.

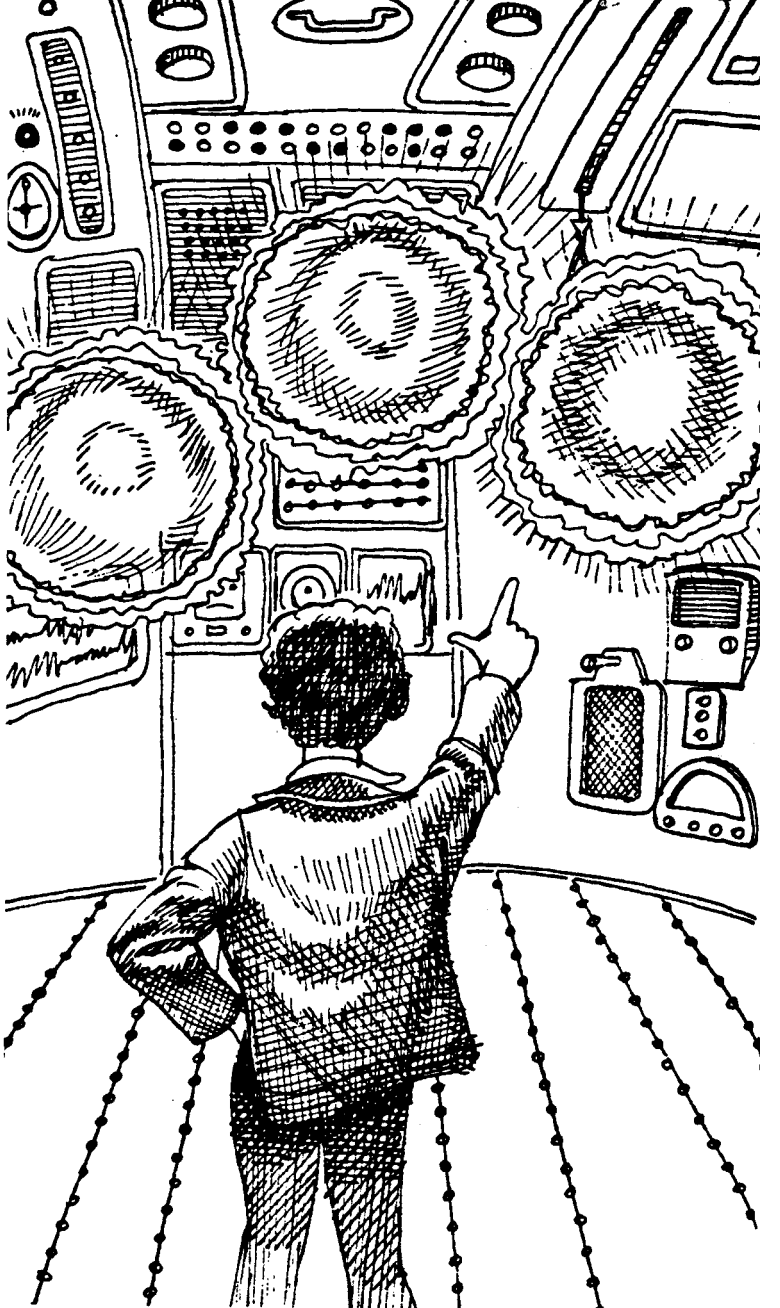
La voce sta parlando di nuovo. Devi ritrovare la tua prontezza di spirito.

– Sono un essere umano – rispondi. – Per favore...

Le luci guizzano. L'astronave scende tanto velocemente da inchiodarti a terra.

SEI UN SOGGETTO INADATTO. DOVREMO RIPORTARTI SULLA TERRA E CANCELLARE LA TUA MEMORIA. NON SAPRAI MAI DI ESSERE STATO NELLO SPAZIO.

Continua a pagina 105.



Controlli la situazione con il computer. La nave si è stabilizzata sulla rotta per Alara. Quasi non riesci a crederci: all'inizio non eri che un prigioniero impotente, e adesso hai in tuo controllo una nave intergalattica!

Durante il lungo viaggio per Alara hai modo di imparare molte cose sulle forme di vita aliene che si trovano a bordo. Inoltre, gli U-TY hanno fatto milioni di videoregistrazioni sulla vita terrestre e, una volta capito come fare per richiamarle dalla memoria del computer, passi la maggior parte del tempo a guardarle sullo schermo tridimensionale. Assisti a film e partite di calcio, e a tutte le battaglie, le avventure e i grandi eventi della storia dell'umanità, imparando molto più di quanto ti sarebbe stato possibile in ogni scuola terrestre.

Ti preoccupa soltanto l'idea di perdere così tanti anni della tua vita; però sai che gli U-TY hanno molti poteri, e ordini che blocchino il tuo processo di invecchiamento. Da quel momento in poi ti senti molto meglio, sapendo che, se pure dovrai passare nello spazio ancora trentadue anni, quando tornerai sulla Terra avrai ancora tutta la vita davanti a te, e in più possederai una conoscenza dell'universo quale nessun essere umano ha mai potuto vantare.

Fine

26

Mostrando l'idolo che tieni stretto nella mano, ordini agli U-TY di riportarti sulla Terra. La loro risposta ti giunge immediata:

ESEGUIAMO.
INSERIMENTO IN ORBITA TERRESTRE
ENTRO TREDICI GIORNI.

Soddisfatto almeno in parte del successo ottenuto, ti rivolgi a Incu:

– Mi spiace di non poterti riportare sul tuo pianeta, ma sono certo che sulla Terra sarai il benvenuto.

– Può darsi – replica l'alieno – però i forti venti che soffiano sul tuo pianeta disperderanno il mio corpo nell'aria.

– Sei sicuro che non ci sia alcun modo per raggiungere Ultima, il pianeta del paradiso?

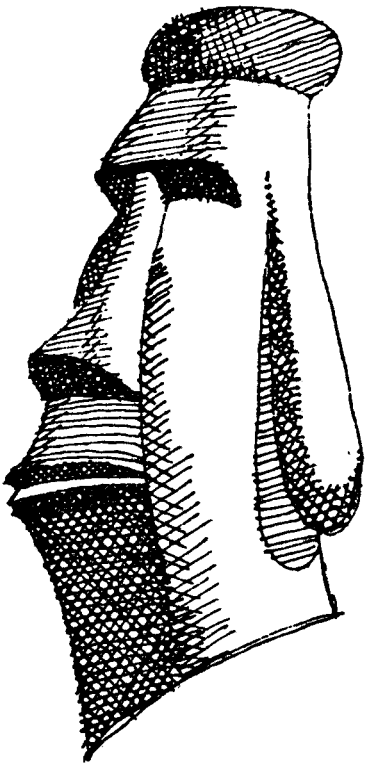
– Non c'è alcuna scelta che tu possa fare in grado di portarti fin là.

– Allora, non appena gli U-TY mi deposiateranno sulla Terra, ordinerò loro di portarti su Alara.

– Temo che non ti ubbidiranno – replica Incu. – Una volta che tu avrai lasciato la nave, gli U-TY mi imprigioneranno e mi chiuderanno nello zoo del pianeta imperiale di Ra.

– Mi dispiace – mormori, voltandoti verso la grande vetrata a guardare l'oscurità dello spazio punteggiata di stelle.

Continua a pagina 101.



28

Rimani a fissare a lungo la parete davanti a te, concentrandoti su di essa più intensamente che puoi. Cominci a sentirti stordito, ma ti sforzi di non distrarti da ciò che intendi fare. Poi, ti senti come se ti stessi risvegliando - per quanto non abbia provato alcuna percezione cosciente di esserti addormentato - e ti ritrovi di colpo in un'altra stanza, con una grande vetrata ricurva.

Guardando fuori nello spazio, scorgi un enorme disco bianco-azzurro: è la Terra! Ma poi, appena ti giri, ti trovi alle spalle un alieno, una creatura pelosa grande la metà di te che fluttua a mezz'aria, inspiegabilmente libera dalla gravità artificiale che invece tiene te aderente al pavimento, incapace di sollevarti anche di soli pochi centimetri.

– Non avere paura – ti rassicura lo strano essere. – Il mio nome è Bru. Sono stato fatto prigioniero sul Sesto Pianeta della stella Abbar e portato qui.

– Qui ci sono anche altri prigionieri del tuo pianeta?

– No. Io sono l'unico e presto non ce ne sarà nessuno, perché sto per fuggire sul pianeta più vicino, la Terra, quello che tu vedi in questo momento.

– Lo conosco molto bene! Io sono stato fatto prigioniero proprio su quel pianeta. E se davvero conosci un modo per evadere e per trasferirti sulla Terra, portami con te: ti sarò molto utile, una volta sul mio pianeta.

– Sì, potresti facilitarmi molto i contatti con i tuoi simili – conviene l'alieno.

– Puoi portarmi con te? – insisti.

– Sì, se lo vuoi; ma devo avvertirti che, se falliremo, gli U-TY ci manderanno a Somo a dormire per miliardi di anni.

**Se accetti di correre il rischio,
vai a pagina 45.**

**Se invece non te la senti di rischiare,
passa a pagina 46.**

30

Tocchi la ragazza e lei ha un lieve sussulto, poi si alza a sedere, stropicciandosi gli occhi. Ti guarda incuriosita per qualche istante e infine ti sorride.

– Sono contenta che tu sia qui – ti dice. – Io sono Kim Lee.

– Conosci la mia lingua? – ti stupisci.

La ragazza si alza in piedi e si stiracchia, guardandoti intensamente negli occhi.

– La lingua qui non è un problema – afferma. – Abbiamo a disposizione centinaia d'anni per imparare di tutto.

– E tu avresti centinaia d'anni?

– Sono stata catturata durante il regno dell'imperatore Cheng-te, quindi poco meno di cinque secoli fa. Ero una principessa, ma questo qui non ha più alcun valore.

– Sembri appena più vecchia di me!

– Gli U-TY hanno bloccato il mio processo d'invecchiamento – ti spiega Kim Lee con un sorriso – e di conseguenza da quando sono stata fatta prigioniera non sono più cresciuta; però ho imparato molte più cose di quante mi sarebbero state possibili in dozzine di vite sulla Terra.

– Da quanto tempo stavi dormendo?

– Oh, da non più di venticinque giorni terrestri. Ho fatto appena un sonnellino.

– Venticinque giorni terrestri? – sei letteralmente sbalordito.

Continua a pagina 107.

32

Qally ti indica una parete dall'altra parte della stanza:

– Appoggiati contro quella parete: vedrai che riuscirai ad attraversarla. Buona fortuna.

Fai come lui ti dice e in effetti il muro cede sotto il tuo peso come se fosse fatto di ovatta; ma appena sei passato dall'altra parte si riforma dietro di te, solido e levigato come acciaio.

– Siediti, altrimenti finirai per cadere – dice una voce.

Ti guardi intorno, ma nella stanza c'è solo un bambino piccolissimo, poco più che un lattante. Ti siedi accanto e lui e lo guardi nei grandi occhi castani.

– Sai già parlare? – ti stupisci. – Devi essere parecchio più grande di quello che sembri.

– Una volta ero un adulto – replica il bimbo. – Questa è la camera dell'inversione del tempo, la più grande invenzione degli U-TY. Qui dentro il tempo va a ritroso. Fra diciotto mesi io non esisterò più, perché non sarò ancora nato.

– Vuoi dire che ora diventerò più giovane anch'io?

– Di fatto, lo stai già diventando. Il tempo che dovrai passare qui dentro corrisponde alla tua età attuale, e quando io non ci sarò più tu resterai solo.

– Che cosa accadrà dopo che avrai raggiunto il periodo precedente alla tua nascita?

– Non esisterò.

– Ma è terribile!

– Immagino di sì – replica il bambino – ma certamente non più di quanto lo sia stato per te prima che tu nascessi. Almeno, ci sarà sem-

pre la possibilità che, prima o poi, la mia vita ricominci nel passato. Forse diventerò mio padre e, quando lui nascerà, sarò mio padre!

– Non c'è alcun modo per uscire di qui?

– No. O meglio... un modo potrebbe esserci. Potresti tentare di uscire da quella porta, ma correresti il rischio di trovarti per un momento nello stesso posto in due tempi diversi, o, peggio ancora, in due posti diversi allo stesso tempo.

Se decidi di rischiare, continua a pagina 38.

Se invece preferisci restare dove sei, con la speranza di trovare un altro modo di fuggire, passa a pagina 52.

34

Insisti con Qally per accertarti che veramente non ci sia un altro modo per fuggire.

– Se soltanto i Terrestri potessero controllare i loro pensieri... – mormora lui, esitante – Allora avresti una possibilità.

– Quale?

– Prima di lasciare la Terra gli U-TY hanno intenzione di portare via dei tesori da uno dei maggiori musei del tuo mondo, il Metropolitan Museum di New York. Arriverà la polizia, ma agli U-TY basteranno pochi minuti per prendere ciò che vogliono.

– Che cosa succederebbe se la polizia sparasse contro gli U-TY?

– Si sono evoluti in modo tale che, facciamo il caso, se tu accendessi un fuoco sotto di loro, anziché bruciare si alimenterebbero di nuova energia! Come vedi, non corrono alcun pericolo. Però può darsi che vogliano servirsi di te come diversivo, per distrarre le guardie. Se tu ti offrissi di aiutarli, potrebbero chiederti di andare con loro e, una volta sulla Terra, avresti la possibilità di fuggire. Ma non vedo come potresti riuscire: se, parlando con loro, ti passasse per la mente l'idea di fuggire, loro scoprirebbero tutto e ti manderebbero a Somo!

Se ti senti in grado di dominare i tuoi pensieri e quindi offri agli U-TY il tuo aiuto, prosegui a pagina 48.

In caso contrario, salta a pagina 60.

Ti rivolgi al vecchio con cortese rispetto:

– Mi scusi, lei saprebbe dirmi qualcosa degli U-TY? Chi sono, che cosa vogliono da noi?

L'uomo per un poco sembra perdersi in chissà quali pensieri, poi ti guarda bonariamente e ti mette una mano grinzosa sulla spalla:

– Hai trovato la persona giusta. Il mio nome è Angus. Sono stato il primo Terrestre catturato dagli U-TY, alieni talmente evoluti da essere fatti non di materia ma di energia. Avvenne quasi milleduecento anni fa, quando i Vichinghi invasero la Scozia. Io posso dirti ciò che vuoi sapere, ma la conoscenza non sempre porta la felicità. Perché non aspetti un poco prima di interrogarmi? Abbiamo tanto di quel tempo dinanzi a noi!

Se ti rassegni ad aspettare, vai a pagina 55.

Se vuoi sapere subito tutto, passa a pagina 57.

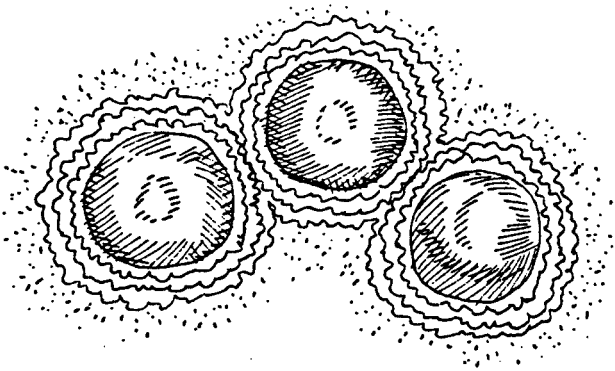
36

Kim Lee ti fa cenno di seguirla.

– Ora andremo a trovare gli U-TY – ti ammonisce – ma ricorda bene: se non diremo le cose giuste, ci rinchiuderanno per l'eternità nei loro magazzini, come uova in scatola.

La tua nuova amica ti guida attraverso una serie di lunghi corridoi tortuosi. Di tanto in tanto passate attraverso pareti che si dissolvono al tocco delle vostre mani e si riformano alle vostre spalle.

E, finalmente, vi trovate davanti gli U-TY, i vostri padroni: sono tre sfere, non più grosse di un pallone da basket! Fluttuano a mezz'aria, splendenti come nuvole che il sole al tramonto tinge di rosa e di viola.



Che cosa faranno? Che cosa vi chiederanno? Dapprima non succede nulla. Vorresti parlare, ma non osi. Forse quelle luci pulsanti ti hanno ipnotizzato? Per un attimo ti chiedi persino se sei ancora vivo, oppure se sei passato in un'altra vita, la vita di un altro universo...

A un tratto le voci risuonano nel tuo cervello, vibranti come un accordo d'organo:

VI ABBIAMO OSSERVATI. POSSIAMO PREVEDERE QUALUNQUE COSA FARETE O DIRETE PER IL RESTO DELLA VOSTRA VITA.

Sentendo queste parole, ti assale un'ondata di rabbia e di paura allo stesso tempo. Ti sforzi di pensare a qualcosa che davvero sia capace di sorprenderli.

Se gridi che ti riportino immediatamente sulla Terra, continua a pagina 69.

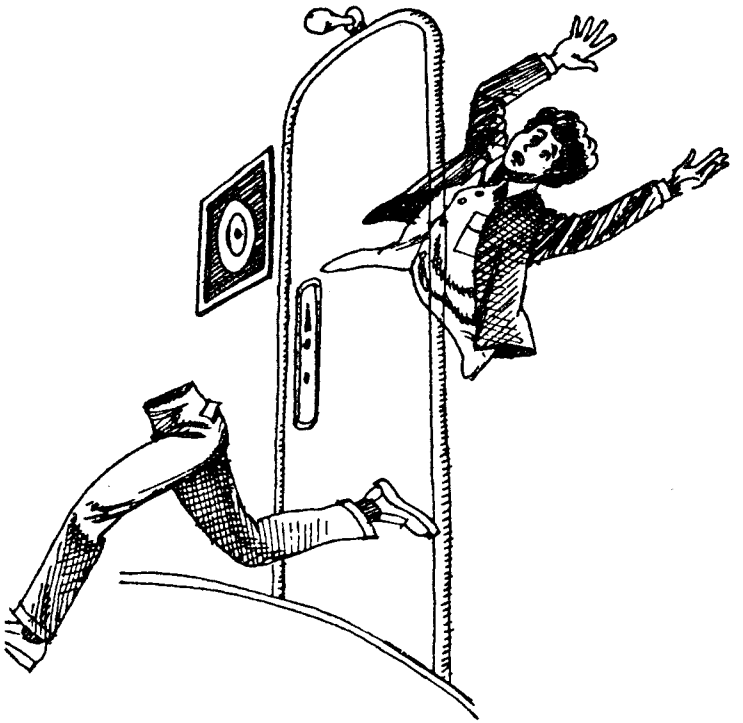
Se scoppi in una risata fragorosa, riprendi a pagina 71.

Se prendi a recitare una filastrocca infantile, pensando che questo possa sorprenderli, salta a pagina 76.

38

Ti slanci attraverso la porta, sperando di riuscire a superarla abbastanza in fretta da evitare di trovarti in due posti allo stesso tempo. Ma, mentre le tue gambe corrono in avanti, la tua testa e le spalle restano bloccate dietro la porta. Intrappolato nel vortice del tempo, sei condannato ad andare contemporaneamente nel passato e nel futuro, per l'eternità.

Fine



Sbagli mira e l'oggetto va a sbattere contro il muro. Quando fai per raccoglierlo, ti sfugge dalle mani e ti ronza intorno alla testa come un'ape infuriata; poi, sotto i tuoi occhi sbalorditi, sfreccia attraverso la finestra della tua camera da letto, lasciando un piccolo foro nel vetro.

Passi un dito sul foro: l'orlo è liscio come quello di un bicchiere. Improvvisamente ti ricordi delle scintille che danzavano intorno alla tua testa. *Eri su un UFO!*

Corri verso la porta per andare a raccontare tutto a chiunque sia in casa, ma poi ti fermi a riflettere un istante: chi mai potrebbe credere che la tua avventura non è stata nient'altro che un sogno?

Fine

40

Ordini agli U-TY di invertire la rotta e dirigersi verso Alara. Il computer principale prende a vibrare, mentre la nave disegna lentamente un ampio arco attraverso lo spazio. Mentre stai davanti al pannello di controllo vieni assalito dalla malinconia: ti sei appena condannato a trentadue anni di prigionia dentro l'astronave!

Perché devi sacrificare te stesso per riportare a casa Incu? Perché non inverti di nuovo la rotta e punti verso la Terra?

Però, ti preoccupi di ciò che penserebbero di te gli U-TY, se continuassi a cambiare idea. D'altra parte, non vuoi neppure restare nello spazio per anni e anni: vuoi tornare a casa!

Se decidi di continuare per Alara, torna a pagina 25.

Se ordini agli U-TY di invertire ancora la rotta e di dirigersi verso la Terra, prosegui a pagina 91.

Ogni giorno guardi la Terra che, sul visore, si fa sempre più grande, e ne sei umanamente compiaciuto; però sei triste per Incu. L'alieno diventa di giorno in giorno meno consistente, come un banco di nebbia che si dissolve al sole.

Un giorno, mentre osservi ammirato la bianca coltre di nuvole che volteggia intorno alla Terra, lampeggiano le luci di decelerazione.

Tutti ai posti, avverte il computer. *Prepararsi per l'inserimento nell'atmosfera terrestre fra otto minuti.*

Ma devi dire agli U-TY dove dovranno atterrare.

– Scendete negli Stati Uniti – ordini, tenendo l'idolo stretto nella mano. – Chiedete le istruzioni per l'atterraggio all'aviazione statunitense.

La risposta del computer è del tutto imprevedibile: *Errore di trasmissione. Zona di atterraggio desiderata è l'Isola degli Dei.*

Che succede? Perché il computer non ubbidisce agli ordini? Devi insistere per atterrare negli Stati Uniti, mettendoti in contrasto con il computer? In fondo, l'Isola degli Dei, quale possa essere, è sulla Terra, e da là potrai sempre trovare il modo di tornare a casa.

Se lasci che il computer guidi la nave sull'Isola degli Dei, continua a pagina 42.

Se insisti per atterrare negli Stati Uniti, prosegui a pagina 44.

42

Trasmetti l'ordine di procedere per l'Isola degli Dei e, questa volta, il computer programma le manovre opportune senza fare obiezioni. Per i trenta minuti successivi osservi la Terra scorrere sotto di te, mentre la nave scivola dolcemente verso la superficie.

Subito dopo l'atterraggio esci dalla camera di decompressione e chiedi al computer di aprire i portelli. Un pannello scorre senza rumore. Attraversi un boccaporto e scendi sul suolo roccioso della Terra. La luce abbagliante del sole ti costringe a strizzare gli occhi. Lo scenario in cui ti trovi è bizzarro, eppure familiare: sei sull'Isola di Pasqua, nel Pacifico meridionale.

Osservi il malinconico paesaggio, voltando la schiena al vento forte. Su una nuda collina, proprio davanti a te, sono disseminate gigantesche statue di pietra alte cinque o sei metri, della stessa forma della statuetta che tieni ancora fra le mani. Perché gli U-TY ti hanno fatto scendere proprio qui? Ed è questo il luogo che loro chiamano Isola degli Dei? Cosa sperano di trovare? Mentre ti poni queste domande, senti di nuovo la voce mentale:

STA SCRITTO NEGLI ANTICHI TESTI CHE, QUANDO UN UMANO MOSTRA AGLI U-TY L'IDOLO DEGLI DEI, GLI U-TY POTRANNO TROVARE IL SENTIERO CHE CONDUCE A ULTIMA, IL PIANETA DEL PARADISO.

Continua a pagina 73.

44

Ordini agli U-TY di portarti negli Stati Uniti. La nave esce immediatamente dall'orbita e inizia a scendere a velocità spaventosa. Schiacciato contro la parete della camera di accelerazione, hai la sensazione di pesare una tonnellata. C'è qualcosa che non va... ma perché l'allarme non suona?

– Cosa sta succedendo? – chiedi al computer.

PROGRAMMAZIONE PARADOSSALE.
DATI INCONSISTENTI.

Sul visore, vedi la Terra venirvi incontro a velocità vertiginosa. Siete già a pochi chilometri dalla superficie!

– Stop! – gridi: riesci ad aprire bocca con la forza della disperazione. – Reinserirsi in orbita! Fare rotta per l'Isola degli Dei!

Il computer tenta di invertire la rotta, ma il tuo corpo è schiacciato da forze terribili. State viaggiando a una velocità di trenta chilometri al secondo!

Quaranta minuti più tardi, un funzionario si presenta a rapporto dal Presidente degli Stati Uniti.

– Un meteorite è precipitato nel Nebraska occidentale, scavando un cratere del diametro di un centinaio di metri – riferisce. – L'esplosione ha mandato in frantumi tutti i vetri su un'area di duecento chilometri quadrati. Per fortuna, non risulta che ci siano state vittime.

Fine

Rispondi allo strano essere peloso che, tutto sommato, preferisci correre il rischio.

– Allora non c'è tempo da perdere – ti sollecita Bru. – Seguimi.

Ti guida lungo una serie di corridoi tortuosi, poi si ferma davanti a una parete.

– Qui dietro c'è la navicella spaziale – dice l'alieno. – Normalmente solo gli U-TY possono dissolverla, ma credo che adesso riuscirò a farlo anch'io, in quanto gli U-TY hanno abbassato lo schermo protettivo, per consentire ai loro robot di prepararsi a scendere sulla Terra per l'ultima volta, prima che la nave lasci per sempre questo sistema solare.

Bru si ferma davanti alla parete, che comincia a dissolversi lentamente. Poco dopo entrate in una sala vivacemente illuminata. Davanti a voi c'è una scintillante navicella bianca.

– Gli U-TY si servono di questo veicolo per raccogliere gli esemplari da portare allo zoo – ti spiega Bru.

Mentre parla, la parete si riforma, chiudendo il corridoio dietro di voi. Bru apre un portello e fluttua dentro la navicella. Tu lo segui. Un attimo dopo senti un rombo e dopo un potente getto d'aria. Si parte! Hai male alla testa e lungo il corpo ti colano rivoli di sudore. La pressione aumenta in misura insopportabile e di colpo perdi i sensi.

Continua a pagina 104.

46

Spieghi a Bru che per il momento preferisci non tentare neppure una fuga. Lui sembra deluso e si allontana senza aggiungere altro. Alcune ore dopo ritorna e, adesso, nei suoi occhi c'è una grande tristezza.

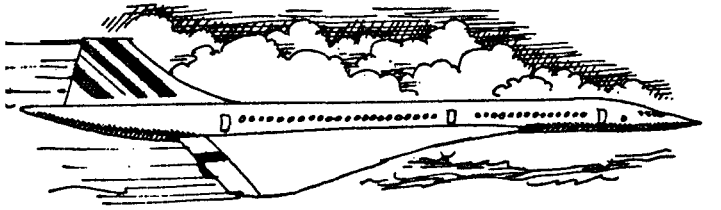
– Si presenterà un'occasione migliore per andarcene, non è vero? – cerchi di incoraggiarlo.

– Troppo tardi! – Bru scuote sconsolatamente la testa. – Abbiamo lasciato l'orbita della Terra e anche il suo sistema solare. Siamo diretti alla galassia 32.9, Pianeta 6.3, stella 149, gruppo Omega.

Ti giri verso la grande vetrata e guardi attraverso le lacrime il buio sconfinato del cosmo. Non tornerai mai più a casa tua.

Fine

Lo strano oggetto cade nel cestino con un tonfo e tu non ci pensi più.



Alcuni giorni dopo, ti capita di parlare con un tuo amico, Todd Hawkins.

– Hai visto quel pilota che hanno intervistato ieri al telegiornale? – ti chiede. – Lui e il suo equipaggio giurano di aver visto, un paio di giorni fa, un'astronave aliena sopra l'Atlantico.

– Davvero?

– Sì: in quel momento l'oggetto non identificato si trovava a 54° di latitudine e 40 di longitudine, per cui lo hanno chiamato UFO 5440. All'inizio hanno anche temuto che fosse scomparso un passeggero, ma le porte erano tutte chiuse e ciò sarebbe stato definitivamente impossibile; così hanno concluso che doveva esserci un errore nella lista dei passeggeri.

Le parole di Todd ti fanno pensare a quel volo che hai fatto sul Concorde e a qualcosa a proposito di un viaggio in Francia, ma stranamente, nonostante i tuoi sforzi, non riesci a ricordare che cosa è successo.

Fine

Tutto sommato, preferisci correre il rischio, e lo comunichi al bizzarro alieno.

– Mi sforzerò di dominare i miei pensieri – gli assicuri.

– Buona fortuna – ti augura Qally, indicandoti un labirinto di corridoi. – Seguimi.

Arrivate in un punto così buio da non vedere nulla tutt'intorno. L'alieno si ferma e ti posa i tentacoli su una spalla.

– Da qui dovrai proseguire da solo – ti dice.

Lo ringrazi per il suo aiuto e lo saluti, poi procedi a tentoni lungo il corridoio, che termina in una sala circolare immersa in una tenue luce violetta.

Il tuo sguardo si ferma sulla sorgente della pallida luce: tre oggetti sferici sospesi in aria, come lune viola nel cielo. Mentre stai lì, quasi ipnotizzato dalla strana visione, senti le voci risuonare nel tuo cervello:

DOMANI LASCEREMO PER SEMPRE L'ORBITA DELLA TERRA, MA PRIMA PRELEVEREMO ALCUNI TESORI ARTISTICI DAL MUSEO METROPOLITAN DI NEW YORK. SE NON HAI INTENZIONE DI FUGGIRE E CI AIUTERAI A RAGGIUNGERE ULTIMA, AVRAI FRA NOI UN POSTO D'ONORE.

Prima di rispondere respiri profondamente.

– Vi aiuterò – assicuri.

MOLTO BENE. A MEZZANOTTE IN PUNTO ATTERREREMO DIETRO IL MUSEO E APRIREMO UN PASSAGGIO. I NOSTRI ROBOT ENTRERANNO E ANDRANNO A PRENDERE LE

OPERE D'ARTE CHE CI INTERESSANO. LE GUARDIE PENSERANNO CHE QUELLO CHE VEDONO NON SIA POSSIBILE. INVECE TU AI LORO OCCHI SEI POSSIBILE, ESSENDO UN TERRESTRE, E DI CONSEGUENZA CREDERANNO DI AVER VISTO TE SOLO. I NOSTRI ROBOT VERRANNO A PRENDERTI APPENA SAREMO PRONTI A RIPARTIRE.

Gli U-TY avanzano verso di te. Per un attimo la paura ti fa irrigidire, ma poi capisci che vogliono soltanto toccarti. Tendi le mani verso di loro e avverti un leggero formicolio quando le sfere luminose ti sfiorano la pelle. Un attimo dopo gli U-TY passano attraverso le pareti.

Bene! Ti hanno esposto i loro progetti e tu hai finto di volerli aiutare. Ma non dimenticare che loro sono stati in grado di leggere dentro la tua mente! Mentre eri con loro, sei certo di essere riuscito a non pensare al tuo piano di fuga neppure per un attimo?

Se sei convinto di esservi riuscito, continua a pagina 79.

Se invece temi di non esservi riuscito, prosegui a pagina 81.

50

Quando ti risvegli sei in un'altra stanza. Dinanzi a te, sospese a mezz'aria, ci sono tre sfere luminose e pulsanti. Per la paura ti si rizzano i capelli sulla testa e ti senti correre un brivido gelido lungo la schiena.

HAI DISUBBIDITO AGLI U-TY.
SARAI MANDATO A SOMO E DORMIRAI
UN MILIARDO DI ANNI.

Dunque, sono queste sfere a trasmettere i pensieri al tuo cervello; sono questi gli U-TY!

Sollevi l'idolo e lo tendi verso le forme brillanti, che all'istante scendono al livello del pavimento. La loro lucentezza si affievolisce.

TU SEI LA CHIAVE.
TU PUOI GUIDARCI FINO A ULTIMA.
COMANDA E NOI UBBIDIREMO.

Mentre queste parole ti risuonano nella mente, ti rendi conto che l'idolo ha davvero grandi poteri. Ora gli U-TY credono che tu possa condurli a Ultima, il pianeta del paradiso! Vorresti chiedere agli U-TY di riportarti sulla Terra, ma ti ricordi della promessa fatta a Incu.

– Quanto tempo occorre per raggiungere Alara? – domandi.

SEDICI ANNI.

La risposta ti toglie il fiato. Sedici anni, e altrettanti per tornare sulla Terra: trentadue anni da passare su questa nave, se manterrai la parola!

Se mantieni la promessa fatta a Incu
e ordini agli U-TY di fare rotta per Alara,
continua a pagina 25.

Se ordini agli U-TY di riportarti sulla Terra,
prosegui a pagina 26.

Nella camera d'inversione del tempo la vita scorre, tutto sommato, piacevolmente. Ci sono molte cose da imparare e da fare: giochi, video, computer...

Però ogni giorno osservi il bambino che diventa sempre più piccolo. Arrivato all'età di quattro mesi non può più parlare, perché le sue corde vocali non sono sufficientemente sviluppate, e da allora in poi non fa altro che piangere e agitarsi come un neonato. Un giorno i robot entrano nella camera e mettono il bimbo in una incubatrice, e allora comprendi che è passato nella fase in cui si deve ancora nascere e si ha bisogno della particolare protezione che solo il ventre materno può dargli.

Per nove mesi il bambino si fa sempre più piccolo, finché un giorno i robot portano via l'incubatrice: è vuota! Cosa può essere accaduto al tuo singolare compagno? Sta crescendo di nuovo in un altro universo? E se fosse così, è la stessa persona oppure qualcun altro?

Adesso sei totalmente solo e consapevole del fatto che ogni giorno che passa diventi più piccolo e più giovane. Verrà anche per te il momento in cui non sarai ancora nato, e poi quello in cui non esisterai più. Puoi unicamente augurarti che, prima o poi, nel passato o nel futuro, tu rinasca e torni a vivere ancora.

Fine

Il capitano chiama per radio la Guardia Costiera, ma, come aveva previsto, quando comunica di aver preso a bordo un essere di un altro mondo riceve, come tutta risposta, una fragorosa risata.

– Non importa – dice a te e a Mopo. – Fra due giorni saremo in porto e allora potranno vedere con i loro occhi se è vero o no!

Il giorno dopo tu, Mopo e il capitano siete sul ponte. Il capitano, con i gomiti poggiati sul parapetto, scruta l'orizzonte con il binocolo.

– Se il tempo si rischiarasse un poco – dice – da qui potremmo vedere il monte Rainier.

Proprio allora un marinaio chiama da poppa:

– Sottomarino in emersione a babordo, appena dietro la poppa! Ha una bandiera rossa...

– Russi! – esclama il capitano.

– Hanno intercettato il vostro messaggio alla Guardia Costiera – intuisce Mopo.

– Sì, credo che sia così. Guardate! – il capitano indica a babordo. – Si stanno affiancando. Vogliono abbordarci!

– Non permettiamo che catturino Mopo! – gridi.

Continua a pagina 85.

Convieni che il consiglio del vecchio è giusto:

– Sì, abbiamo tutto il tempo. Aspetterò.

Ti volti a guardare gli altri occupanti della stanza e incontri gli occhi di un ragazzo della tua età, che ti fa cenno di avvicinarti.

– Vedi quella parete? – ti dice. – Ho sentito dire che è possibile farla aprire, e che dall'altra parte c'è la sala degli Argoni, che sono stati fatti prigionieri su un pianeta della stella Denebola. Se riuscissimo a raggiungerli, forse loro potrebbero aiutarci a fuggire.

Ti appoggi contro la parete, ma non succede nulla. Le tiri un calcio con tutta la tua forza e a un tratto si dissolve. Davanti a te adesso c'è un lungo corridoio tortuoso. Il ragazzo ti passa davanti e si avvia deciso; tu lo segui con cautela. Girandoti, ti accorgi che dietro di voi la parete si è subito riformata.

Proseguendo, la luce si fa più intensa. Ora distingui tutto chiaramente. Sei in una stanza occupata da mostruose creature pelose che sembrano giganteschi ragni dalla testa viola.

– Aiuto! – grida il ragazzo.

Ma non c'è più niente da fare. Uno dei mostri scatta in avanti e, sotto i tuoi occhi terrorizzati, ingoia il tuo compagno in un solo boccone. Lanci un grido e scappi nel corridoio, ma non hai scampo: sarai la prossima vittima.

Fine

Il capitano è d'accordo con voi sull'opportunità di mantenere il silenzio radio. Due giorni dopo entrate nel porto di Seattle e tu e il capitano vi consultate con Mopo sul da farsi.

– Durante la mia prigionia sull'astronave degli U-TY – dice Mopo – ho imparato parecchie cose sul vostro pianeta. Devo parlare immediatamente con il Presidente degli Stati Uniti. So che è molto difficile; però uno dei vostri maggiori scienziati, il professor Hubert Shomsky, esperto nel settore delle forme viventi extraterrestri, riuscirà certamente a farmi avere un colloquio con il Presidente.

Il capitano rintraccia il professor Shomsky per telefono e lo scienziato si presta con vivo interesse a fare ciò che gli viene richiesto. Poche ore dopo tu, Mopo e il capitano salite su una macchina dell'esercito, diretti verso la base aeronautica di McChord, dove un aereo speciale vi aspetta per portarvi a Washington.

Cinque ore più tardi tu e Mopo venite introdotti nello studio del Presidente. In serata, nel corso di uno speciale programma televisivo, il Presidente comunica ufficialmente la notizia del passaggio dell'UFO 54-40 e di come tu e Mopo siete riusciti a fuggire. Parla con grande calore di Mopo, il primo alieno venuto a contatto con i Terrestri, dal quale sarà possibile imparare moltissime cose.

Mopo diventa consigliere speciale di tutti i capi di stato e, negli anni seguenti, la sua opera e la sua saggezza si dimostrano decisivi per il mantenimento della pace sulla Terra.

Fine

Nel tuo desiderio di sapere subito tutto, rifiuti i saggi ammonimenti del vecchio.

– Come vuoi – Angus alza le spalle e ti fa segno di avvicinarti maggiormente. – Gli U-TY ci hanno insegnato moltissime cose, ma nessuno di noi è riuscito a raggiungere neppure un decimo della loro sapienza. Hanno studiato la Terra per più di mille anni, sperando di trovarvi la strada per Ultima, il pianeta del paradiso; ma ora hanno rinunciato definitivamente e si stanno preparando a ripartire per il loro pianeta di origine, lontano centinaia di anni-luce.

– Esiste davvero il pianeta del paradiso?

– Sì, senza dubbio – risponde Angus – ma gli U-TY non sono riusciti a trovarlo, perché non lo si può raggiungere di propria volontà, facendo delle scelte o seguendo delle indicazioni.

– Ho qualche possibilità di tornare a casa?

– Tutto ciò che posso dirti è che implorare gli U-TY sarebbe perfettamente inutile. Forse, se tu fingessi di essere pazzo ti giudicherebbero inservibile per il loro zoo e ti rimanderebbero sulla Terra; ma questa è una semplice supposizione: gli U-TY sono sempre imprevedibili.

Devi fingerti pazzo? Il piano potrebbe funzionare. Però gli alieni comunicano telepaticamente e potrebbero scoprire la tua mess'in scena; e allora che cosa accadrebbe?

Se decidi di fingerti pazzo, vai a pagina 59.

Se invece ritieni che il piano non può funzionare, salta a pagina 98.

Non è facile fingere di essere pazzi. La prima cosa che ti viene in mente è metterti a andare avanti e indietro per la stanza, gridando:

– Sono Napoleone! Io sono Napoleone!

Non succede niente. Forse, devi insistere.

– Sono Napoleone! Sono Napoleone!

La tua voce diventa roca. La testa ti fa molto male. Cominci a chiederti se non stai diventando matto veramente. Poi, di colpo, perdi conoscenza.

Adesso, sei disteso su un lettino in una piccola stanza bianca e fortemente illuminata, mitragliato dai fasci di onde dei vari analizzatori e fatto a pezzettini da una dozzina di bisturi-robot. Una voce soave ti riecheggia dentro il cervello:

TI STAVI COMPORTANDO IN MODO STRANO
E TI ABBIAMO DATO UN CALMANTE.
SEI UN ESEMPLARE INSOLITO.
TI TROVI IN SALA OPERATORIA
PER ESSERE STUDIATO A FONDO.
PROBABILMENTE NON SOPRAVVIVERAI.
COMUNQUE, TANTI AUGURI.

Fine

Consideri gli ammonimenti di Qally con la dovuta attenzione.

– Capisco ciò che vuoi dire – convieni. – In effetti, non credo che sarei capace di escludere dalla mia mente l'idea di fuggire.

Lasci l'alieno e continui a visitare la nave, che sembra contenere centinaia di camere e corridoi. Ogni giorno ne esplori una parte, ma è come vagare in un labirinto di cui qualcuno cambi continuamente la pianta, chiudendo alcuni passaggi e aprendone altri. La conseguenza, è che non sei mai certo se stai andando in posti nuovi oppure no.

Le tue lunghe riflessioni ti portano a decidere che è più prudente non metterti in contrasto con gli U-TY. Se collaborerai con loro, forse non ti manderanno a Somo.

Nelle settimane successive passi quasi tutto il tempo guardando le videoregistrazioni, gli ologrammi e il materiale messo a disposizione dei prigionieri. Scopri così che gli U-TY hanno osservato la Terra per almeno quattordici secoli e che nelle loro registrazioni ci sono le risposte a tutti i misteri dell'universo che i Terrestri non sono ancora riusciti a penetrare.

Un giorno capiti in una stanza dalle pareti lisce e incurvate. Sospese a mezz'aria, ti trovi davanti tre sfere luminose di un colore viola pallido. Tra esse guizzano faville di luce rossa, come piccoli fuochi d'artificio. Per un momento hai la sensazione che ti stiano parlando. Infatti, è come se le loro parole si formino direttamente dentro il tuo cervello, in una qualche forma di trasmissione telepatica del pensiero:

TI ABBIAMO ESAMINATO A FONDO.
HAI UN CARATTERE MOLTO FORTE.
DOBBIAMO CONSIDERARTI PERICOLOSO.
SECONDO LA LEGGE,
CHI UBBIDISCE AGLI ORDINI DEGLI U-TY
VIENE CONDOTTO NELLO ZOO DI RA.
CHI SI RIBELLA VIENE MANDATO A SOMO
A DORMIRE PER UN MILIARDO DI ANNI.
CHE COSA SCEGLI?

Ti sforzi di trovare una qualche risposta logica che li dissuada dal mandarti sia a Somo sia allo zoo imperiale del pianeta Ra:

Se replichi che non è leale né cortese essere strappato via dalla tua casa, dai tuoi parenti e dai tuoi amici, e chiedi di essere rimandato sulla Terra, riprendi a pagina 88.

Se obietti che tu non intendi ubbidire, ma neanche intendi ribellarti, per cui non sarebbe legale confinarti né a Somo né a Ra, salta a pagina 108.

Scivoli lungo la duna e Bru ti segue da vicino.

– Ehi, signore! – chiami. – Può dirmi dove siamo?

Il pescatore vi guarda con occhi sbarrati, poi indietreggia così violentemente che quasi finisce a terra, inciampando nella sabbia soffice.

– Cos'è quello? – indica Bru.

– Non si allarmi, è un mio amico. Viene da un altro pianeta.

Il pescatore si avvicina, perplesso:

– Devo avere le allucinazioni. Questa è la cosa più incredibile che abbia mai visto.

– Dove siamo? – chiedi di nuovo.

– A Nags Head, nella Carolina del Nord. Io sono Buck Coleman.

– Sa dirmi come potrei arrivare a Washington, alla Casa Bianca?

– Da qui è un bel viaggio, ma cose del genere non capitano tutti i giorni, dico bene? – risponde Coleman. – Datemi appena il tempo di andare nella cabina dall'altra parte della strada, a fare una telefonata. Non ve ne andate!

– Anch'io voglio dare un colpo di telefono a casa – dici a Bru, seguendo il pescatore. – Torno subito.

– Va bene – dice Bru – però nel frattempo io resterò nascosto in quel boschetto: non voglio rischiare di essere visto da qualcuno prima di aver incontrato il Presidente.

A casa non ti risponde nessuno: probabilmente credono che tu sia in Francia. Il pescatore, quando finisce la sua telefonata e riaggancia, ha un largo sorriso dipinto sulla faccia.

– Mi sono messo d'accordo con alcuni miei amici che gestiscono la stazione televisiva lo-

cale – dice. – Saranno qui in un quarto d'ora con telecamere e tutto e ci pagheranno la bellezza di ventimila dollari! – esclama, dandoti una pacca sulla schiena. – Naturalmente faremo a metà. Ma ci pensi, ragazzo mio? Diecimila dollari tutti per te!

– Ma Bru non vuole che si sappia di lui prima che abbia parlato con il Presidente – obietti.

– Oh, sarà contento anche lui, vedrai. Diventerà una celebrità e avrà l'occasione di imparare come funzionano le cose in America. Senti, non dovrai fare altro che non dire nulla al tuo amico per una quindicina di minuti, e ti troverai in tasca diecimila dollari.

Sai bene che Bru vuole evitare la pubblicità, ma in fondo non gli hai promesso niente. Non vedi che male possa fargli apparire in televisione, mentre a te diecimila dollari farebbero molto comodo!

Se accetti il piano di Coleman, prosegui a pagina 82.

Se avverti Bru dell'arrivo della televisione, continua a pagina 92.

Mentre tu scendi verso la spiaggia, Bru rimane prudentemente nascosto.

Quando racconti al pescatore la tua storia, lui ti guarda come se fossi pazzo. Stai per domandargli di indicarti la strada per la città più vicina, quando senti rimbombare uno sparo, poi un altro. Alzando gli occhi, vedi Bru passare sopra la tua testa come un pallone. Altri spari! Adesso riesci a vedere da dove vengono: due uomini stanno correndo su una jeep lungo la riva e uno di essi imbraccia un fucile.

– Fermi! – gridi, ma Bru è già fuori tiro e subito scompare in lontananza.

Dalla jeep salta giù un tipo grande e grosso.

– Ehi, non avete visto volare da quella parte una specie di grossa palla pelosa? – ti chiede, indicando verso l'oceano.

– Non ci crederei mai, se non lo avessi visto con i miei occhi! – esclama l'uomo al volante.

– Non ho idea di che cosa fosse – interviene il pescatore – ma mi piacerebbe che l'aveste colpito!

Sei felice che Bru sia riuscito a scappare, ma adesso che cosa sarà di lui? E che cosa potrà pensare adesso dei Terrestri? Speri soltanto che possa rendersi conto che sulla Terra ci sono anche milioni e milioni di persone buone!

Fine

Mezz'ora dopo sei alla Centrale di polizia, seduto davanti a un piccolo tavolo di legno in una squallida cameretta illuminata da una lampadina nuda penzolante dal soffitto. Ai tuoi lati ci sono due funzionari di polizia. Uno è grosso, con la carnagione scura e i capelli neri e ricci. L'altro è piccolo, con la faccia rubizza. I loro distintivi dicono che quello grosso è il tenente Fitch e l'altro il capitano Mackin.

– Allora, cos'hai da raccontarci? – attacca Fitch.

– So che vi sarà difficile credermi – rispondi – ma io non c'entro. Degli alieni mi hanno catturato e portato a bordo di un UFO. Sono stati loro a rubare le opere d'arte...

– Non perdiamo tempo! – ti interrompe il capitano. – Non avresti potuto far parte di una banda che in dieci minuti ruba opere d'arte per un valore di trenta milioni di dollari, se non avessi saputo esattamente che cosa stavi facendo.

Fitch ti posa la mano su una spalla:

– Senti, ragazzo, noi non vogliamo mandarti in galera, ma dobbiamo recuperare la refurtiva. Se collabori ti toglieremo dai pasticci; ma se continui a raccontarci favolette, per te le cose si metteranno male.

– Molto male! – rincara Mackin.

La porta della stanzetta si spalanca di colpo e i due poliziotti scattano in piedi. Il nuovo arrivato, un uomo dall'espressione grintosa, deve essere senz'altro un funzionario di alto grado. Ti fissa a lungo, con occhi penetranti, poi si rivolge agli altri:

– Mi è appena stato confermato che questo

è il ragazzo scomparso dal Concorde e che tutti credevano morto.

– A me non sembra affatto morto – sogghigna Mackin.

– Evidentemente il rapporto era sbagliato – aggiunge Fitch.

L'ispettore agita un sigaro verso i due:

– Non secondo la CIA e il segretario del Presidente, con cui ho appena parlato al telefono. Il rapporto è esatto, ma deve essere tenuto segreto. Mi è stato ordinato di rilasciare questo ragazzo senza fare ulteriori domande.

– Ma... e il furto di opere d'arte? – obietta Mackin.

– Non verrà mai risolto – replica il capo. – Vi basti sapere che l'intera faccenda è coperta dal segreto militare.

I due poliziotti fanno per parlare, ma l'altro li azzittisce con un cenno della mano.

– I tuoi familiari stanno venendo a prenderti – ti dice. – Non penso che troverai molte persone disposte a credere che tu sia stato catturato dagli extraterrestri. Solo poche persone, tra cui io, potranno sapere per certo che sei stato davvero a bordo di un UFO!

Fine

Gridi forte che vuoi essere riportato sulla Terra, ma subito dopo perdi i sensi. Quando rinvieni ti trovi in un posto stranamente familiare. Una donna in uniforme ti posa gentilmente una mano sulla spalla.

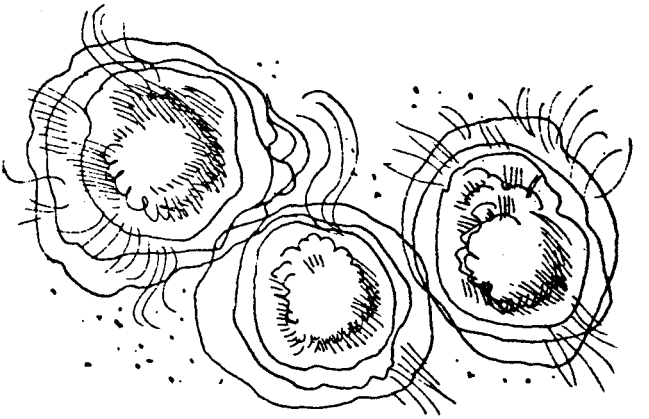
– Stiamo per atterrare – ti dice. – Allacci la cintura di sicurezza, per favore.

Di colpo ti rendi conto che la donna è una hostess e che sei di nuovo sul Concorde! Tutto è tornato come prima.

Mentre la hostess prosegue nel corridoio fra le poltrone per controllare gli altri passeggeri, ti giri con aria stordita verso l'uomo dai capelli bianchi che era seduto al tuo fianco quando sei stato catturato.

– Oh, sei tornato! – esclama lui, sorpreso. – Dove sei stato tutto questo tempo?

Fine



Mentre la tua risata riecheggia nella stanza, gli U-TY sembrano espandersi e vibrare. Un coro di voci riempie l'aria:

NOI, U-TY ONNIPOTENTI E ONNISCIENTI, ABBIAMO ORBITATO INTORNO AL TUO PIANETA COME UN OCCHIO SILENZIOSO E INVISIBILE. ABBIAMO VISTO TUTTO E ORMAI SAPPIAMO TUTTO.
UN SOLO FENOMENO NON ABBIAMO ANCORA CAPITO: IN VOI ESSERI DELLA TERRA CHE COSA PROVOCA LE RISA?

A queste parole non riesci a trattenere un' altra risata. Un momento fa eri terrorizzato e in grande soggezione davanti agli U-TY; ma ora questi esseri onnipotenti ti stanno chiedendo una cosa così facile!

Kim Lee si fa avanti di un passo:

– Come disse il grande filosofo Sung-Chi, se non potessimo ridere, non potremmo sopportare il pianto; e se non potessimo piangere, non potremmo sopportare la vita.

– Avete capito, U-TY? – chiedi, con spavalderia, poi ripeti ad alta voce le parole di Kim Lee.

Non accade nulla. Tutto è silenzio. Fai per parlare di nuovo, ma Kim Lee ti previene, toccandoti un braccio.

– Aspetta – mormora.

GLI U-TY NON HANNO BISOGNO DI RIDERE; NON HANNO BISOGNO DI PIANGERE.

– Allora non siete vivi! – gridi, d'impulso.

– Non siete vivi! – Kim Lee unisce la sua voce alla tua.

Gli U-TY cominciano a tremolare come enormi meduse fosforescenti e la loro brillantezza si fa ora più intensa, ora più fioca. Le pareti incurvate della sala scintillano e l'aria si riempie di una strana musica, come se un vento furioso soffiasse nelle canne di un organo, salendo e scendendo di tono; poi torna il silenzio, mentre le luci degli U-TY si spengono definitivamente.

Tu e Kim Lee vi guardate nella penombra.

– Con tutta la loro grande sapienza – commenta Kim Lee – non erano che anime morte! Quando si sono resi conto di non essere veramente vivi, gli U-TY hanno perso la loro energia e, essendo fatti soltanto di quella, hanno cessato di esistere!

– Che cosa ci accadrà, adesso? – domandi.

– Dobbiamo imparare a governare questo UFO. Io so come manovrare gli schermi che rendono invisibili. Devo fare in modo che la nave sia visibile dalla Terra? Potrebbe essere la nostra unica speranza di venire recuperati.

Se sei d'accordo, continua a pagina 74.

Altrimenti, prosegui a pagina 77.

Ti è davvero difficile credere ai tuoi orecchi. Stai sognando? Eppure quelle mucche che vedi pascolare sulla collina sono reali, e così la jeep che risale la strada, e il grosso cane bianco e marrone che corre abbaiando verso di te.

Guardi la jeep fermarsi, invertire la marcia e ripartire a tutta velocità in direzione opposta, lasciandosi dietro una nuvola di polvere.

QUALI SONO I TUOI ORDINI?

Il cane si sta allontanando di corsa, con la coda fra le zampe. Un contadino si è gettato in ginocchio, levando le mani al cielo, in preghiera: è chiaramente terrorizzato dall'enorme nave spaziale atterrata sull'isola.

– Ritornate al vostro pianeta! – gridi agli UTY, allontanandoti dalla nave. – Soltanto là potrete trovare la strada per Ultima!

Quasi nello stesso istante il grande cilindro bianco si solleva in aria. Resti a guardarlo scomparire fra le nuvole, intimorito e rispettoso. Sei felice di essere di nuovo sulla Terra, ed elettrizzato dalla tua esperienza a bordo dell'UFO. Il tuo unico rimpianto è di non avere mantenuto la promessa fatta a Incu.

Camminando lentamente lungo la strada che ti riporta verso la civiltà, ti senti molto più vecchio di quanto tu sia in realtà.

Fine

Approvi in pieno il suggerimento di Kim Lee di rendere l'UFO visibile da Terra.

– Se quelli della NASA si accorgeranno di noi – commenti – molto probabilmente manderanno una navicella a recuperarci.

Kim Lee ti guida al pannello di comando.

– Qui – ti dice, indicando uno schermo tridimensionale – puoi vedere tutti i satelliti costruiti dagli uomini e i veicoli spaziali che si trovano al di sopra dell'atmosfera terrestre.

– Adesso da Terra possono scorgerci?

– Certo! Scommetto che stanno chiedendosi da dove è saltata fuori questa astronave.

– Pensi che verranno a salvarci?

– O ci salveranno, o ci abbatteranno.

Non potete fare altro che aspettare. Fortunatamente, anche se gli U-TY non esistono più, il computer continua a operare. Guardi Kim Lee che, alla mensola di comando, invia messaggi alla Terra, in inglese e in altre lingue.

A un tratto, da uno degli altoparlanti risponde una voce:

– Vi abbiamo individuati. Vi avvertiamo che sarete considerati nemici, fino a quando non vi sarete fatti riconoscere.

Kim Lee risponde immediatamente:

– Siamo Terrestri, su un UFO. Lo abbiamo catturato, ma non riusciamo a governarlo.

Passa qualche istante prima che dalla Terra giunga nuovamente la voce:

– La vostra spiegazione è inaccettabile. Fatevi riconoscere o vi distruggeremo con i laser.

Strappi il microfono dalle mani di Kim Lee, chiedendoti come potrai provare che ha detto la verità.

Se ti presenti come la persona scomparsa dal Concorde, continua a pagina 90.

Se minacci di compiere pesanti ritorsioni qualora dovessero attuare la loro minaccia, prosegui a pagina 84.

Rifletti un momento, poi prendi a cantilenare una filastrocca infantile:

Girogiro tondo, cavallo imperotondo,
casca il mondo, casca la Terra
e tutti giù per terra!

Di colpo gli U-TY cominciano a lampeggiare irosamente, sempre più brillanti.

NOI SAPPIAMO TUTTO DI TE!

Avresti voglia di gettarti contro quelle palle luminose e distruggerle; ma gli U-TY, quasi per ricordarti che sono in grado di leggere i tuoi pensieri, ti scagliano addosso una pioggia di scintille, costringendoti a indietreggiare. Poi una forza misteriosa ti solleva da terra e senti di nuovo le voci dentro di te, cantilenanti e beffarde:

SAPEVAMO CHE AVRESTI DETTO
QUELLA FILASTROCCA,
MA MEGLIO AVRESTI FATTO
A NON APRIRE BOCCA.
ORA A SOMO TE NE ANDRAI
E UN MILIARDO D'ANNI DORMIRAI!

Fine

Giudichi il suggerimento di Kim Lee troppo rischioso. Le spieghi che preferisci restare invisibili fino a quando non avrete imparato perfettamente a governare l'astronave.

– Hai ragione – approva lei. – Credo di sapere come si manovrano i comandi principali, ma non sono sicura di poter effettuare i mutamenti di rotta.

Vi mettete a studiare dozzine di strumenti.

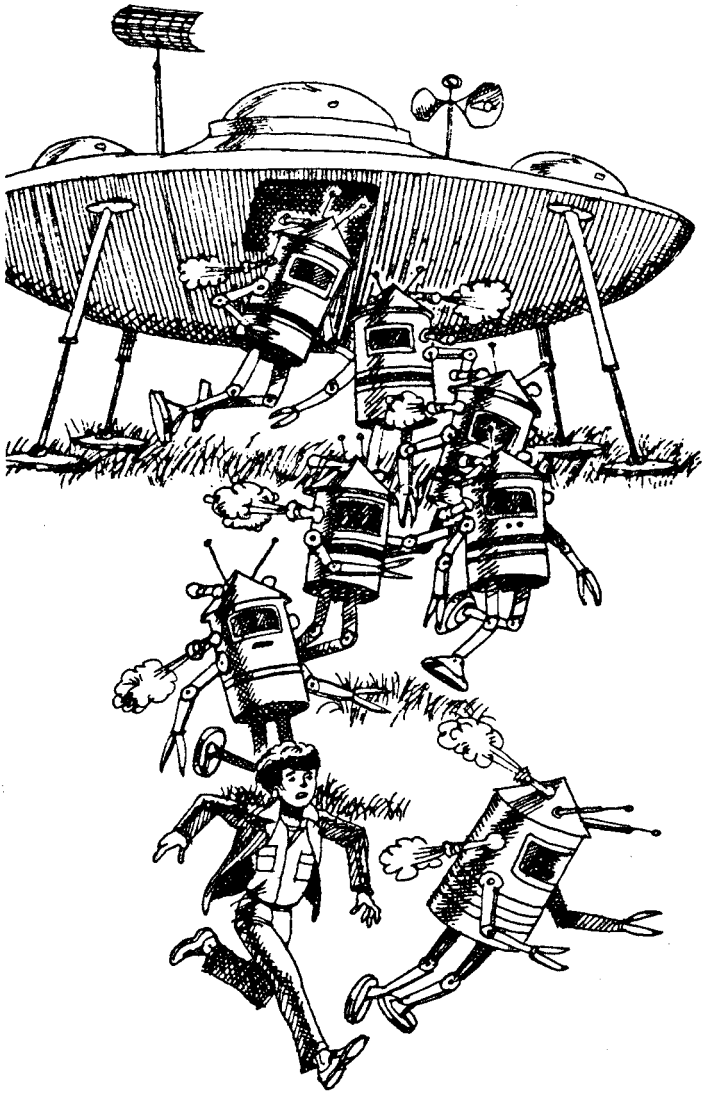
– Questa nave è automatizzata – rileva Kim Lee – per cui è sufficiente fornire al computer un'idea generale di ciò che si vuole. Per esempio, questo pannello è sensibile alla gravità: azionando questo dispositivo, verremmo calamitati dall'oggetto che esercita la maggiore attrazione gravitazionale.

– Cioè la Terra, in questo caso! Ecco come possiamo atterrare!

Kim Lee tocca un pannello oblungo percorso da luci colorate. Un attimo dopo senti un ronzio e ti rendi conto che la nave sta accelerando. L'UFO sta scendendo! L'accelerazione aumenta. Il tuo corpo viene schiacciato contro la parete. La pressione diventa insopportabile. Perdi conoscenza.

Rinvieni non appena la tremenda pressione dell'accelerazione svanisce. L'aria ha il profumo fresco e dolce dei prati in primavera. Da un'apertura in fondo alla sala filtra la luce solare. Kim Lee sta già guardando fuori. Si volta verso di te e ti fa segno di raggiungerla.

Continua a pagina 86.



Ce l'hai fatta! Sei riuscito a non pensare alla fuga!

Presto vieni convocato nuovamente dagli U-TY. Ti conducono in una navicella totalmente automatica, a bordo della quale attraversi l'atmosfera terrestre a velocità incredibile. Dieci minuti prima della mezzanotte sbarchi a New York, nel grande parco di fianco al museo Metropolitan. I robot fluttuano fuori della navicella e si dirigono verso l'edificio, tenendo le loro antenne puntate contro un tratto del muro, in cui ben presto aprono un varco. Ti precedono attraverso il passaggio e tu ben presto resti a guardarli mentre svolazzano da un salone all'altro del museo, arraffando quadri e statue come api che succhiano il nettare dei fiori.

Suona l'allarme e due guardie corrono verso di te con le pistole puntate.

– Fermo o sparo! – ti intima una delle due.

Un robot degli U-TY si precipita in tuo aiuto, ma tu non vuoi essere riportato sulla navicella e ti getti a terra fra le due guardie. Fuori, l'ululato di una sirena lacera il silenzio della notte.

– Aiuto! Salvatemi! – implori le guardie.

I due indietreggiano, tenendoti sotto il tiro delle loro armi, mentre da ogni parte accorrono altri poliziotti.

I robot degli U-TY sono già scappati fuori, con il loro fantastico bottino.

Un agente ti ammanetta e ti scorta fuori, mentre altri corrono intorno gridando e chiamandosi l'un l'altro, in un caos tremendo e grottesco. Le autopattuglie hanno già bloccato tutte le strade del quartiere. Dozzine di agenti

salgono di corsa i gradini della scalinata che porta all'ingresso principale del museo; altre vanno ad appostarsi sul retro dell'edificio.

Poi non sai più niente di quanto sta accadendo al museo: ti hanno caricato di peso su una macchina bianca e nera, che parte a tutta velocità per la Centrale di polizia, con il lampeggiatore acceso e la sirena spiegata.

Torna a pagina 67.

Ti rendi conto di non essere riuscito a impedirti di pensare alla fuga. Gli U-TY hanno certamente letto i tuoi pensieri. Adesso, solo nella stanza buia, aspetti di sapere quale sarà il tuo destino.

Presto ti senti attratto da una forza irresistibile. Un attimo dopo ti ritrovi in un ampio salone immerso in una penombra ambrata. Attorno a te ci sono creature di ogni genere, umane e non, tutte fluttuanti a mezz'aria, apparentemente addormentate.

SEI ARRIVATO A SOMO.

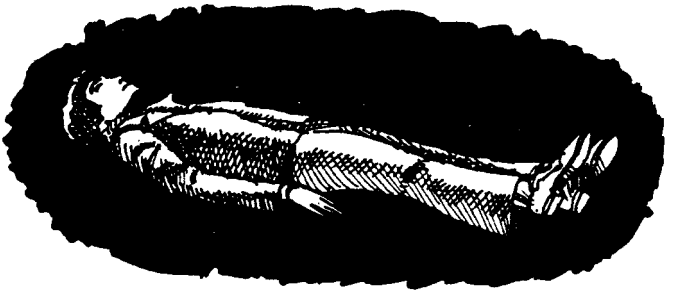
Come avevi già immaginato, gli U-TY hanno letto nella tua mente e sanno che avevi intenzione di fuggire. Ora sai qual è il destino che ti aspetta!

La voce parla di nuovo, ma così piano che si distinguono appena le parole:

... *adesso dormirai* ...

E il miliardo di anni comincia a passare.

Fine



Il compenso che ti è stato promesso perché tu acconsenta a far riprendere dalla televisione il tuo amico alieno è troppo alto perché tu possa rifiutarlo.

– E va bene – dici a Coleman. – Ma come faremo a impedirgli di scappare?

Coleman piega la testa di lato e ti strizza furbescamente un occhio:

– Lascia fare a me!

Vedendovi tornare, Bru salta fuori dagli alberi dove si era nascosto.

– Possiamo andare? – vi chiede.

– Ancora dieci minuti di pazienza – lo calma Coleman. – La mia auto ha la batteria scarica, ma per fortuna un mio amico ha un garage appena in fondo alla strada. Sarà qui fra un momento con una batteria nuova.

Là per là Bru non dice nulla; poi si raggomitola su se stesso e con un balzo si solleva di un paio di metri, andando a fermarsi a un palmo dal naso bruciato dal sole del pescatore.

– I tuoi pensieri parlano più forte e più chiaro delle tue parole! – dice, sprizzando scintille dalla pelliccia. Ricade a terra, per un secondo, poi spicca un altro salto e stavolta si ferma davanti a te: – Mi hai profondamente deluso.

– Io non ho detto niente! – puntualizzi.

– In certi casi anche non dire è una bugia – ti rimprovera Bru.

Senza aggiungere altro, si mette a roteare su se stesso come una trottola, sempre più vorticosamente, e a un tratto schizza via oltre le dune. Se n'è andato!

Ti volti a guardare Coleman. Il pescatore, con la testa china, solleva nuvolette di sabbia

con la punta dei piedi. Un attimo dopo senti uno stridore di freni. Guardi istintivamente in direzione della strada e vedi due uomini che saltano giù da un furgone. Uno di loro scarica lestamente una telecamera; poi corrono insieme verso di voi. Coleman li guarda imbarazzato e allarga desolatamente le braccia.

Non ti resta altro da fare che tornare a casa. Hai perso l'occasione di guadagnare diecimila dollari senza alcuno sforzo, ma quel che è peggio è che hai perso un amico che non potrai più sostituire.

Se non altro, la tua avventura ti ha senza dubbio insegnato qualcosa, sia durante la tua permanenza dentro l'UFO 54-40, sia al tuo ritorno sulla Terra.

Fine

84

Trasmetti per radio la tua minaccia. Per un poco non succede nulla; poi, a un tratto, Kim Lee ti mette una mano su un braccio, piena di apprensione.

– Non credo che avresti dovuto dire una cosa del genere – mormora.

Fai per replicare, ma improvvisamente vieni accecato da una abbagliante luce gialla. Questa è l'ultima cosa che succede sia a te sia a ogni altra creatura a bordo dell'UFO 54-70.

Fine

Mopo ti dice di non preoccuparti per lui.

– So che cosa devo fare – aggiunge. – Andrò con i russi.

– No, Mopo, non farlo! – esclami.

– Non sei stato proprio tu a dirmi che degli esseri umani posso fidarmi? – osserva lui.

– I russi potrebbero usarti contro l'America! – interviene il capitano.

– E se invece resterò negli Stati Uniti, i russi penseranno che gli americani potrebbero usarmi contro di loro.

– Noi – gli assicuri – non ti chiederemmo nient'altro che di aiutarci nella causa della pace.

– I russi diranno la stessa cosa – replica Mopo. – Comunque, se i russi sono più per la guerra e gli americani invece sono più per la pace, come dite, allora è giusto che io vada con i russi, perché, se restassi con voi, loro sarebbero talmente allarmati che forse scatenerebbero una guerra; invece, stando con loro, potrei spingerli verso la pace.

Adesso il sottomarino russo si è affiancato al peschereccio. Né tu né il capitano potete cambiare la decisione di Mopo. Poco dopo il sottomarino scompare nell'oceano, con l'alieno a bordo, lasciandovi sul ponte a fissare l'acqua ancora ribollente nel punto in cui si è immerso.

Sei stupito della decisione di Mopo: ti sembra quasi che si sia messo contro di te. Ma forse, riflettendoci meglio, ha ragione lui. Anzi, si direbbe che lui sia in grado di capire i Terrestri anche meglio di te!

Fine

86

Raggiungi Kim Lee al portello. Guardando fuori scorgi, una decina di metri sotto di te, un campo di grano. Questo incredibile veicolo proveniente da un mondo infinitamente lontano ha ubbidito ai tuoi ordini, trasportandoti per quasi duecentomila chilometri attraverso lo spazio! Adesso è sospeso a pochi metri dal suolo, immobile e silenzioso. I suoi grandi computer sembrano sapere tutto, a eccezione del fatto che non siete in grado di fare quest'ultimo salto di appena dieci metri!

– Guarda! – Kim Lee ti indica un punto ai margini del campo.

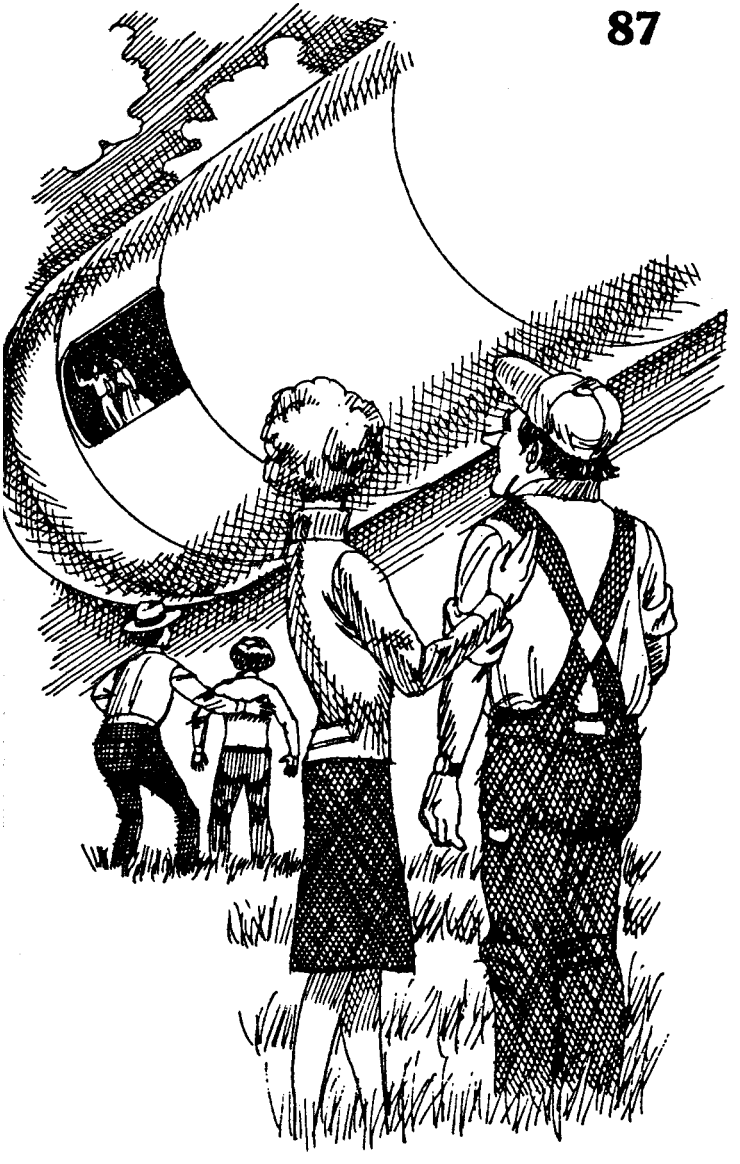
Avevi già notato una mandria di mucche al pascolo in un prato vicino, ma adesso vedi anche un uomo e un ragazzo che corrono verso di voi. Si fermano a una ventina di metri, timorosi di avvicinarsi maggiormente; poi arriva altra gente che resta a guardare allibita la scena da distanza prudenziale.

– Che dobbiamo fare? – ti chiede Kim Lee.

Sei talmente assorto nei tuoi pensieri che quasi non senti neppure la sua voce, e neppure le sirene delle auto della polizia che si avvicinano velocemente.

Stai pensando a quanto sia strano che gli onnipotenti U-TY siano svaniti come nebbia al sole, e che a bordo della prima astronave aliena scesa sulla Terra ci sia proprio tu!

Prosegui a pagina 106.



88

Appena dopo aver chiesto di essere riportato a casa, senti riecheggiarti delle parole direttamente dentro il cervello:

CI HAI CHIESTO DI ESSERE CORTESI,
MA LA CORTESIA NON RIENTRA
NELLA NATURA DEGLI U-TY.

La risposta degli U-TY ti fa rabbrividire fino al midollo, ma non ti resta molto tempo per stare a pensarci. Le tre sfere brillanti si sciolgono in una bruma giallognola che lentamente sfuma nelle tenebre, e tu perdi la vista, poi l'udito, il tatto, l'odorato... Mentre nella stanza il buio si addensa intorno a te, non ti resta altro che la speranza di tornare a vivere... fra un miliardo di anni!

Fine

Ti rendi conto che gli U-TY devono aver ripreso il controllo del loro computer, ma non vuoi ancora rassegnarti.

– Non c'è proprio nulla che possiamo fare? – chiedi a Angus.

Nello stesso momento i computer prendono a lampeggiare e a pulsare. Sembra che dentro di loro i vari cervelli elettronici stiano lottando per la supremazia. Un computer romba per un attimo, poi si spegne completamente, a eccezione di una piccola luce rossa lampeggiante.

– Che cosa sta succedendo? – chiedi.

– Non lo so – replica Angus. – Non so cosa...

Le sue parole si perdono in un assordante boato, mentre l'intera nave si squarcia, sbalzando te, Angus, tutti gli altri prigionieri e gli stessi U-TY nel buio, gelido vuoto dello spazio.

Fine

Ti presenti al microfono come il ragazzo che è scomparso dal Concorde. Alla radio fa seguito un lungo silenzio. Guardi il tuo orologio: i minuti sembrano ore interminabili, mentre ti chiedi se sei arrivato alla fine della tua vita.

Sono passati già tre minuti e ancora non è successo nulla.

– Qui è la NASA – dice finalmente una voce. – Potete udirci?

– Forte e chiaro – assicuri.

– Abbiamo verificato la tua dichiarazione. Il computer conferma la tua identità. Il veicolo spaziale su cui state viaggiando è stato denominato convenzionalmente UFO 54-40. Una nostra navicella spaziale vi raggiungerà entro settantadue ore. Nel frattempo non tentate di azionare i comandi. Abbiamo già convocato i nostri maggiori scienziati e porteremo a Terra l'UFO 54-40 senza inconvenienti.

Kim Lee si mette a saltare di gioia.

– Verrai a trovarmi in Cina? – ti chiede, con un largo sorriso.

– Puoi scommetterci!

Fine

Subito dopo il tuo ordine agli U-TY di invertire di nuovo la rotta e dirigersi verso la Terra, i segnali d'allarme ti avvertono che i circuiti del computer si stanno surriscaldando; poi, si ode una voce elettronica:

– *Hai commesso un errore. Tu sei il maestro. Il maestro non può commettere errori. Questo è un paradosso. Paradosso... paradosso...*

Il computer comincia a vibrare, emettendo un rumore stridente e lamentoso.

– Annullare il mio ultimo ordine! – gridi. – Fare rotta per Alara!

–*Doppio paradosso!* – gracida il computer.

Nella stanza si riversa una pioggia di scintille. Ti ripari gli occhi con le braccia; ma tu e tutti gli altri a bordo esistete ancora soltanto per un attimo, sotto forma di un lampo di luce bianca.

Fine

Ti metti di fronte a Coleman e lo guardi fisso negli occhi.

– Non posso accettare una cosa del genere – rispondi, indignato. – Ciò che vuoi fare non è gentile, non è onesto ed è stupido.

– Andiamo, cerca di ragionare! – il pescatore avvampa di rabbia. – Non puoi buttare via così diecimila dollari!

Ma tu stai già correndo su per la duna, chiamando Bru. L'alieno ti salta incontro da una macchia di pruni.

– Coleman ha chiamato quelli della televisione – lo avverti. – Stanno già venendo qui per riprenderti!

Bru fluttua verso di te e ti tocca una mano.

– Grazie, amico – ti dice. – Non ti dimenticherò mai.

Si raggomitola in una palla di pelo e prende a roteare su se stesso a una velocità tale, che in un attimo tutto ciò che puoi vedere di lui è un fascio di scintille, che però subito svaniscono senza lasciare tracce.

Una settimana dopo stai camminando nei pressi di casa tua quando avverti uno strano solletico alla nuca. Ti volti e vedi Bru, sospeso in aria davanti a te.

– Ciao. Sono venuto a trovarti – ti dice, accovacciandosi fra le tue braccia come un micione affettuoso.

Fine

Non hai preso alcuna decisione, né seguito alcuna indicazione, eppure stai rientrando dallo spazio e ti avvicini a una grande sfera scintillante: è Ultima, il pianeta del paradiso!

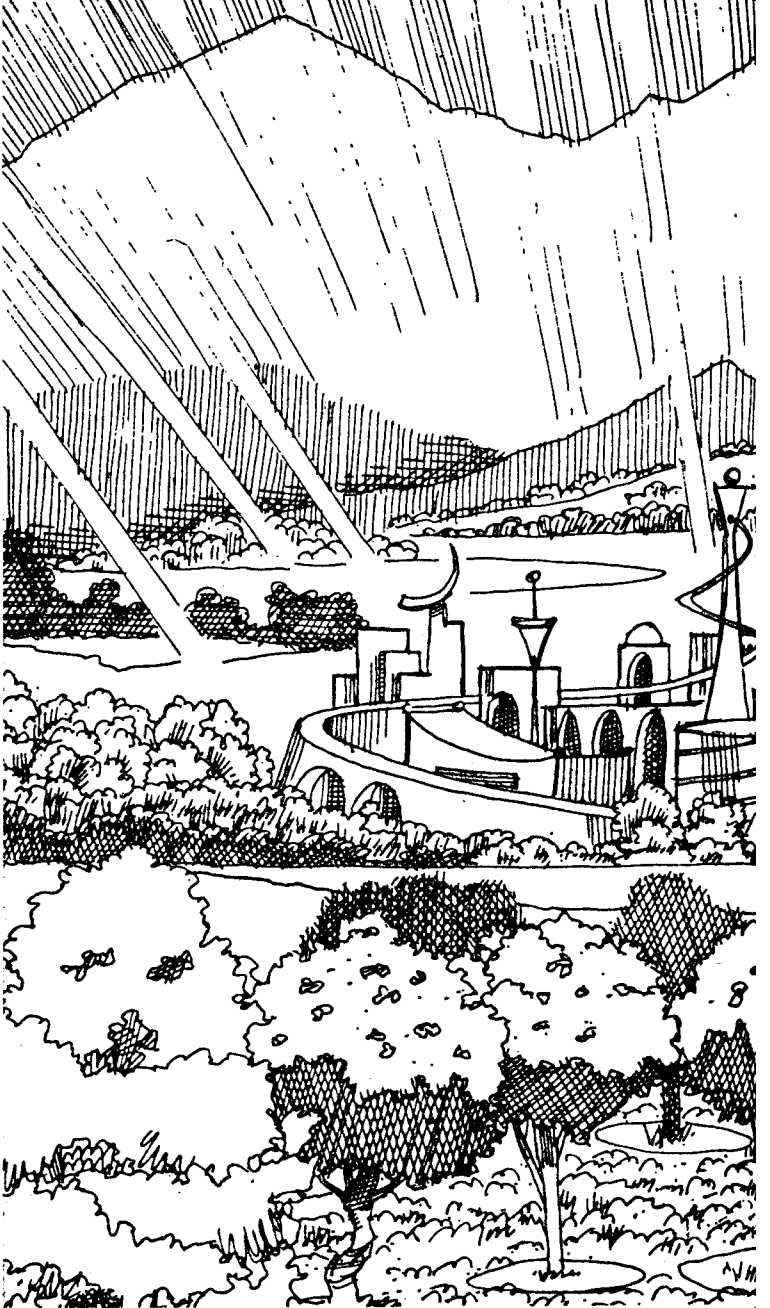
Mentre la nave discende dolcemente osservi, sotto di te, i prati coperti di fiori. Più oltre montagne incappucciate di neve torreggiano sopra colline di tutte le sfumature dal verde dorato all'azzurro polvere. Davanti a te sorge una città di cristallo, abbellita da laghi lucenti e alberi in fiore.

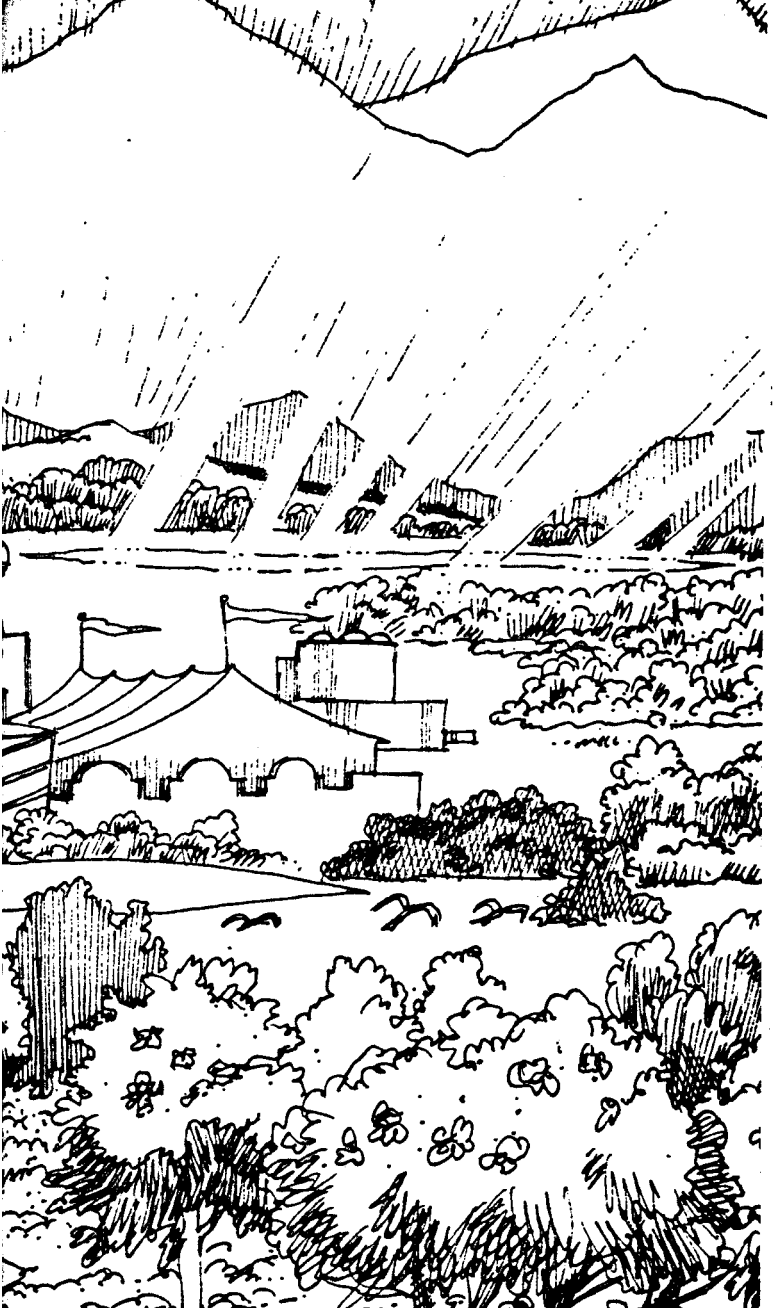
La nave atterra dolcemente e si apre un portello scorrevole. L'aria è fresca e profumata, come in una pineta. Ai tuoi orecchi giunge una musica soave. Centinaia di persone, le più belle e cordiali che tu abbia mai visto, ti aspettano per darti il benvenuto. La loro carnagione è olivastra e i loro grandi occhi sono verdi come i prati in primavera. Stuoli di bambini ti corrono incontro, portandoti ghirlande di fiori. Un uomo e una donna, ambedue con una corona dorata sui capelli, ti vengono incontro a braccia tese.

– Benvenuto a Ultima – ti dice la donna. – Il mio nome è Evy.

– Benvenuto! – le fa eco l'uomo. – Io sono Adam. Hai raggiunto il pianeta della gioia e della bellezza. Tutti i suoi tesori adesso sono anche tuoi. Noi tutti ti saremo amici per sempre.

**Continua alle pagine seguenti,
e poi prosegui a pagina 96.**





Evy ti prende per mano e ti guida verso la città.

– Tuttavia – ti dice – un posto non sarebbe veramente un paradiso se non si potesse mai venirne via; quindi tu, se lo vorrai, potrai tornare a casa tua in qualsiasi momento.

– Grazie, grazie! – mormori, commosso e confuso. – Neppure nei sogni ho mai immaginato che possa esistere un posto così meraviglioso, e tanto meno di potervi arrivare!

– Ma, come vedi, esiste – replica Adam, sorridendo – e tu ci sei arrivato, anche se sono molto pochi i Terrestri che ci sono riusciti.

– Nessuno può decidere di recarsi a Ultima – ti spiega Evy – e comunque non può arrivarvi seguendo delle normali indicazioni. Nessuno sa dov'è e quanto è lontano nel tempo e nello spazio.

– Io sono arrivato qui per caso, anzi per un miracolo! – commenti tu, quasi paralizzato dalla gioia.

– Questo è perfettamente logico – commenta Adam – dato che lo stesso pianeta Ultima è di per se stesso un miracolo.

Fine

Inciti Angus a scappare con te e al vecchio bastano pochi minuti per trovare il passaggio che conduce alla navicella. Sotto il tuo tocco la parete si apre, mostrandovi un veicolo spaziale piatto e scintillante.

– Sembra davvero un disco volante! – esclami.

– Non è un semplice caso – ti spiega Angus. – Questa è la forma più funzionale per una navicella spaziale.

Un attimo dopo siete seduti nell'abitacolo del veicolo.

– Siamo veramente fortunati! – commenta Angus. – Questa navicella è completamente automatica. Stai a vedere!

Istantaneamente il disco volante si catapulta nello spazio, poi vira verso la Terra.

Poche ore dopo guardate scorrere sotto di voi boschi e fattorie, mentre la navicella scende rapidamente, poi frena e sembra restare immobile alcuni istanti, prima di posarsi dolcemente in un campo di grano.

Guardando da un oblò scorgi due contadini fermi accanto a un trattore: indicano verso di voi e sembrano molto agitati dal vostro incomprensibile arrivo.

Continua a pagina 100.

Rifletti che fingere di essere pazzo potrebbe servire soltanto a peggiorare le cose. Cammini avanti e indietro, cercando di escogitare qualcosa. Improvvisamente una parete si dissolve e al suo posto scorgi una lunga vetrata ricurva, attraverso la quale puoi osservare il cielo nero punteggiato da migliaia di stelle. Dall'altra parte del locale sono allineati banchi di computer, su cui pulsano dozzine di spie luminose.

La nave sembra invertire la rotta e poco più di un minuto dopo vedi una sfera bianca e azzurra: è senza dubbio la Terra. Un essere alieno è chino sopra uno dei computer, ma di colpo crolla al pavimento, rattrappendosi come un ragno morto.

Senti qualcuno alle tue spalle: è Angus, i cui occhi scintillano di eccitazione.

– C'è un'emergenza – ti dice, indicandoti l'alieno morto. – L'ha provocata lui e i meccanismi di autodifesa degli U-TY lo hanno ucciso.

Il vecchio si volta ed osserva dei simboli che appaiono su uno schermo.

– La nostra nuova rotta – riprende – ci porterà molto vicini alla Terra. A bordo c'è una navicella spaziale che ci permetterà di trasferirci sul pianeta, ma dovremo impadronircene prima che gli U-TY ci scoprano, altrimenti ci manderanno a Somo. Allora, che ne dici?

Se tenti di fuggire con il vecchio, torna a pagina 97.

Se pensi a un altro sistema, torna a pagina 89.

Appena il portello si apre tu salti agilmente a terra.

– Andiamo – dici a Angus. – Ti aiuto io.

Il vecchio scuote la testa, sorridendoti gentilmente:

– Grazie, ma quando sono stato catturato, milleduecento anni fa, mi restavano ben pochi anni di vita. Preferisco restare su questa nave, dove non riprenderò a invecchiare. Del resto, i miei parenti e i miei amici sono morti tutti tantissimo tempo fa.

Hai ancora la mano tesa verso Angus quando il portello si richiude e il disco volante scompare sotto i tuoi occhi, lasciandoti a guardare sconcertato il grano schiacciato nel punto in cui si trovava fino a un attimo prima.

– Ehi, cos'era quell'affare? – gridano i contadini, correndoti incontro. – Da dove vieni? Dove è finito quel coso?

Fine

Durante i primi giorni del tuo viaggio verso casa impari ad azionare i vari schermi e, grazie ai potenti radiotelescopi della nave, puoi ricevere trasmissioni da molte altre civiltà. Gli strumenti degli U-TY ti mettono si può dire a portata di mano tutte le meraviglie dell'universo. Però non tutto va per il meglio: un giorno ti accorgi che Incu si sta rimpicciolendo.

– Che cosa ti succede? – gli chiedi.

– Sto perdendo molecole – ti risponde lui, con una vocina flebile. – A noi Alariani succede sempre, quando non abbiamo più voglia di vivere.

Soltanto adesso ti rendi conto che Incu morirà, se non lo riporterai subito sul suo pianeta. Devi ordinare agli U-TY di cambiare rotta e dirigersi verso Alara, o semplicemente cercare di non pensare più a Incu?

Se ordini agli U-TY di fare rotta per Alara, torna a pagina 40.

Se prosegui per la Terra, torna a pagina 41.

Torni in te a poco a poco. La testa ti gira e ti sembra che in tutto il tuo corpo non ci sia un solo centimetro che non ti faccia male. Sei ancora nella navicella, che però ondeggia in modo strano. Guardi dagli oblò. In ogni direzione vedi acqua! Devi essere caduto in un oceano.

Mopo, l'alieno, è ancora al tuo fianco. A un tratto un portello si sfonda e l'acqua entra a fiotti. Mopo balza fuori e scompare. Attraverso il portello scorgi un peschereccio: è a poche centinaia di metri da te, ma la navicella sta affondando rapidamente. Fai un profondo respiro e ti tuffi. Un'ondata ti colpisce in pieno viso, ma un istante dopo Mopo ti afferra e ti riporta in superficie. Il peschereccio si sta dirigendo verso di te. Agiti le braccia e dal ponte due pescatori rispondono ai tuoi segnali.

– Temo che i Terrestri mi uccideranno – dice Mopo. – Preferisco nascondermi nell'oceano, prima che mi vedano.

Il peschereccio si avvicina lentamente. Un uomo si prepara a lanciarti una cima.

– Cos'è quello? Un delfino? – lo senti gridare eccitato.

– Ti devo lasciare – mormora Mopo.

– No! Resta con me! – cerchi di trattenerlo.

– Posso fidarmi dei Terrestri? – ti chiede l'alieno. – Non mi faranno del male?

Se gli dici che può fidarsi, torna a pagina 22.

Se non ti senti di promettergli che sarà ben accolto, torna a pagina 19.

104

Quando ti svegli ti senti scosso e confuso.

– Siamo sulla Terra – ti annuncia Bru.

Guardando attraverso il portello aperto vedi che la navicella è atterrata su una duna di sabbia, a pochi metri dalla riva del mare. L'aria è tiepida e il profumo della salsedine è piacevole e stimolante.

Bru si stiracchia e tenta sulla sabbia i suoi primi passi.

– Come te la cavi con la gravità terrestre? – gli gridi.

Come tutta risposta Bru si raggomitola su se stesso e rotola giù dalla duna. Lo segui lentamente, scosso dalle troppe emozioni.

– Laggiù c'è un Terrestre! – Bru indica un uomo panciuto in piedi sulla battigia. Ha lo sguardo fisso sul mare e tra le sue mani c'è una canna da pesca.

– Gli chiederò dove ci troviamo – dici a Bru.

Se porti Bru con te, torna a pagina 63.

Se gli chiedi di restare ad aspettarti là, torna a pagina 65.

Sei nella tua camera e non riesci a capire perché hai la sensazione di essere stato a bordo di un Concorde diretto a Parigi.

Ti trovi in tasca un sassolino grosso non più di un seme di anguria, ma incredibilmente pesante. Lo lanci verso il cestino della carta.

Se credi che farai centro, torna a pagina 39.

Altrimenti, passa a pagina 47.

Per tutta l'ora che segue tu e Kim Lee restate seduti sul bordo del portello, guardando la folla di curiosi che si è raccolta ai margini del campo, la polizia che tende delle funi per delimitare la zona tutt'intorno, l'elicottero della polizia che sta atterrando protetto dall'alto dagli elicotteri militari e da terra dai mezzi dell'esercito. Arriva persino un carro armato!

– Non vorranno prenderci a cannonate? – si preoccupa Kim Lee.

– Hanno paura che a bordo ci siano degli alieni e usano la massima prudenza – rispondi – ma non credo che faranno fuoco. Spero che si decidano a portarci una scala e a farci scendere! Tutto il mondo ci vedrà alla televisione; gli scienziati ci interrogheranno e studieranno questa nave, per poterne costruire una uguale.

Kim Lee ti ascolta con attenzione.

– Non vedo l'ora di rivedere la Terra e il mio paese – dice poi – ma questa nave mi mancherà. Per quasi cinque secoli è stata la mia casa!

– Ti mancheranno anche gli U-TY?

– Quelli – risponde lei, scuotendo la testa – non avevano più intelligenza, o più anima, di quanto possa averne una lumaca.

– Però hanno costruito questa meravigliosa astronave – le fai osservare.

– Sì, meravigliosa – replica lei – appunto come il bellissimo guscio di una lumaca.

Fine

Parli a lungo con Kim Lee e hai subito la sensazione che diverrete ottimi amici.

– Pensi che abbiamo qualche possibilità di fuga? – le chiedi infine.

– Siamo come farfalle catturate con una retina, e sono gli U-TY a tenerla nel pugno – risponde lei, posandoti una mano sulla spalla. – Presto, molto presto, questa astronave lascerà la Terra per tornare su Ra, il pianeta degli U-TY, lontano centinaia di anni-luce. Quella sarà la nostra nuova patria. La Terra noi non la rivedremo mai più!

– Dobbiamo andarcene da qui! – gridi. – Voglio parlare con gli U-TY! Può darsi che mi diano ascolto.

– Se vuoi, posso insegnarti come devi fare per trovarti a faccia a faccia con loro, ma ti avverto: mai nessuno di quelli che ci hanno provato è tornato indietro.

Se decidi di andare in cerca degli U-TY, torna a pagina 36.

Se decidi di lasciare Kim Lee e di esplorare un'altra parte della nave, riparti da pagina 8.

108

Le sfere avanzano verso di te e, prima che tu possa ritrarti, avverti lo strano formicolio elettrico causato dal loro tocco.

RICONOSCIAMO CHE NON HAI TORTO.
NON SARAI DESTINATO A SOMO
E NEPPURE ALLO ZOO IMPERIALE DI RA.

Con queste parole le tre forme luminose svaniscono in una lieve nebbiolina dorata. Ti senti molto stanco, ma anziché addormentarti passi a una strana forma di dormiveglia che, in modo davvero incomprensibile, fa sì che tu ti ritrova proprio dove sei in questo esatto momento, leggendo un libro.

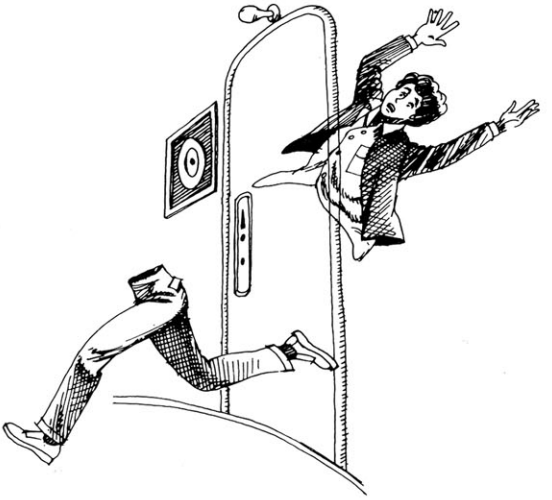
Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40



SEI PRIGIONIERO SU UN UFO!
RIUSCIRAI A FUGGIRE?

Ti trovi a bordo di un jet supersonico, nel bel mezzo della trasvolata dell'Atlantico. A un tratto dalle nuvole esce un enorme cilindro bianco e scintillante. Un attimo dopo ti ritrovi a bordo della nave galattica *Rakma*, prigioniero degli onnipotenti U-TY.

Come farai a fuggire? **Se fingi di collaborare con quegli esseri spietati**, continua a pagina 48. **Se invece tenti di sabotare i loro computer**, prosegui a pagina 98.

Fai attenzione! Dipende dalla scelta che farai se potrai tornare sulla Terra oppure se sarai scaraventato in orbita per l'eternità! Ciò che accadrà dipende, infatti, unicamente dalle decisioni che tu stesso prenderai di volta in volta. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere queste pagine, finché avrai vissuto ben trenta avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 12 - 15 maggio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30478-2

9 788804 304784

Lire 2900
(●●●)